

# MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

PLAYSTATION-GEMETZEL

## Diablo

Fantasy-Helden in  
der Hölle

15 SEITEN TIPS & TRICKS

**DURCHGESPIELT** Golden Eye

**GEKNACKT** Grand Theft Auto

**MOVES & COMBOS** Bloody Roar

N64-NACHSCHUB

**66%** Nagano Winter Olympics

**63%** Snowboard Kids

**89%** NHL Breakaway

**87%** Fighters Destiny

## Playstation-Offensive '98

▶▶ Colin McRae Rally ▶▶ Gran Turismo ▶▶ Dark Omen ▶▶  
Flying Corps ▶▶ Sidewinder 2 ▶▶ Resident  
Evil 2 ▶▶ Pitfall 3D ▶▶ Door to Phantomile



4 398044 105901



03



# DIE WAHRHEIT ÜBER AREA 51

**MIT DER DEUTSCHEN SYNCHRONSTIMME VON  
BRUCE WILLIS ALS "JAKE BURTON".**



**DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 5/97 (PREVIEW):** "KONAMI ZIEHT MIT DER DETAIL-VERNARRTEN AUSSTATTUNG WIRKLICH ALLE DENKBAREN REGISTER..."  
**MANIAC 8/97:** "...EIN PLOT IST SPANNENDER ALS DER ANDERE UND LÄSST EUCH BIS ZUR AUFLÖSUNG KEINE RUHE."

**KOMPLETT  
DEUTSCHE  
VERSION**



WWW.KONAMI.COM





"Reboot" (Electronic Arts, 1998)

## DER GLÄSERNE LESER

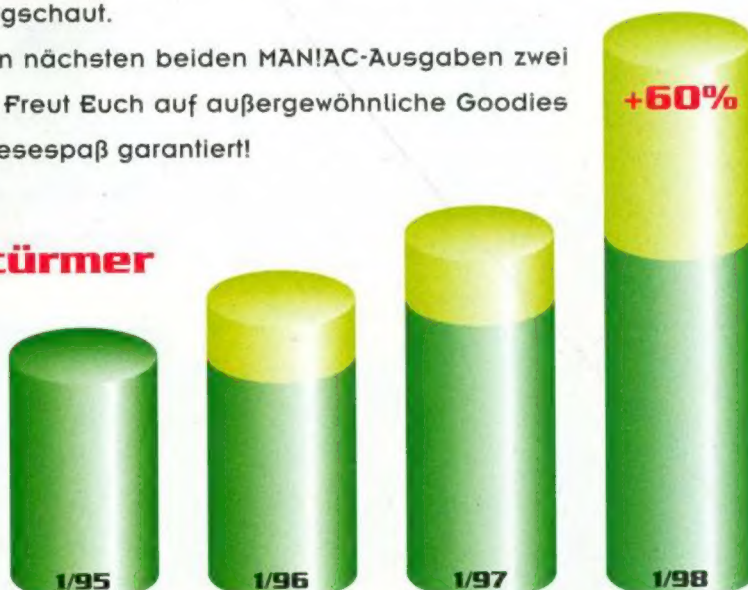
Wer seid Ihr, was wollt Ihr und wie können wir Euch als Leser gewinnen? Getrieben von solch bedeutungsschwangeren Fragen riefen wir im Editorial der Weihnachts-MANIAC zum Sympathie-Votum auf. Dabei hätten wir uns keine bessere Ausgabe rauspicken können, denn die 1/98 entwickelte sich zur bestverkauften MANIAC aller Zeiten. Nachdem Ihr unserem Aufruf so zahlreich nachgekommen seid, wollen wir Euch das Ergebnis nicht vorenthalten. Ganz oben in Eurer Wunschliste stehen die News – Infos über kommende Spielehits können nicht üppig genug sein. Knapp dahinter rangieren die "Last Resort"-Tips, deren Erweiterung und Layout-Lifting allgemein begrüßt wird. Auf Platz 3 hat sich dann schon das Zubehör festgesetzt: Christians monatliche Joypad-, Lenkrad- und Speicherkarten-Analyse in den News macht sich bezahlt. Kaum weniger gefragt sind die XXL-Tests, dicht gefolgt von der Import-Rubrik. Interviews und Arcade-Berichte sind eher umstritten, PC- und Internet-Themen nur von einer Minderheit gefragt. Unterhaltungselektronik wie DVD-Player und Heimkino-Equipment steht dagegen höher im Kurs.

Insgesamt bestätigt das Umfrageergebnis die MANIAC-Entwicklung der letzten Jahre ebenso eindrucksvoll wie unsere beständig steigenden, in letzter Zeit gar explodierenden Verkaufszahlen. Wir werden auch 1998 alles daran setzen, mit unabhängigen, kritischen Spieletests, penibel recherchierten Features und fundierten Previews zu überzeugen. Dabei sind wir stets bemüht, auch unkonventionelle Themen anzubieten und ein bißchen über den Konsolen-Tellerrand zu schießen. All dies kann natürlich nicht verhindern, daß wir ab und zu Fehler machen und zu „ehrgeizig“ sind – wir hoffen, daß Ihr gnädig über den ein oder anderen Lapsus hinwegschaut.

Als Dankeschön bereiten wir mit den nächsten beiden MANIAC-Ausgaben zwei Nummern vor, die es in sich haben. Freut Euch auf außergewöhnliche Goodies und brisante Themen – Spiel- und Lesespaß garantiert!

## Gipfelstürmer

Keine Aktienkurse, sondern die MANIAC-Verkaufszahlen: Am Beispiel der Weihnachts-Ausgaben jedes Jahrgangs könnt Ihr die Steigerungen nachvollziehen. Besonders stolz sind wir auf die 1/98, die sich um satte 60 Prozent besser verkauft hat als die 1/97.





# MAN!AC

## NEWS



**10** Nach seiner 16-Bit-Schießerei legt sich Lucky Luke nun auf der Playstation mit den Daltons an.

**6** Fantasy-Freuden aus der Welt der PC-Spiele: MAN!AC erklärt Euch, wieso auch Playstation-Fans schleunigst in die "Diablo"-Unterwelt aufbrechen sollten.

**92** James Bonds härtestes Gefecht: MAN!AC bildet Euch zum 64-Bit-Spezialagenten aus und verrät Euch "Golden Eye"-Taktiken für alle Schwierigkeitsgrade.

**14** Der "G-Virus" breitet sich aus wie ein Lauffeuer: MAN!AC-Chemiker Christian untersucht den mutierten Erreger und berichtet von den unheimlichen Ereignissen in "Resident Evil 2": Setzt die Schutzmasken auf und folgt uns nach Raccoon...

**6**

### Rendezvous mit dem Satan: Diablo

Vor einem Jahr schockte der Fantasy-Alptraum alle PC-Spieler. Wiederholt sich der Metzel-Wahnsinn jetzt auf der Playstation? MAN!AC fährt zur Hölle...

### 8 Im Land des Lächelns

Wird uns da etwas vorenthalten? Neue Großproduktionen von Namco, Square, Sega und Taito, exotische CDs und Module, die PAL-Fans garantiert nie zu Gesicht bekommen.

### 10 Schneller als sein Schatten: Lucky Luke

Infogrames verpaßt Lucky Luke 'ne Polygon-Jeans: MAN!AC hat das Rätsel-Jump'n'Run probegespielt.

### 12 Der Erlöser wird kommen: Alundra

Ein Schiffbrüchiger gegen Dämon Melzas: Playstation-Fans freuen sich auf ein Action-Adventure im "Zelda"-Stil.

### 14 Survival Horror: Resident Evil 2

Die ultimative Abwehrschlacht gegen eine mutierte Zombiebrut: Capcom splattert auf der Playstation!

### 18 Nachrichten

Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

### 22 Spiele-Schnipsel

Aktuelle Infos zu neuen Videospielen

## FEATURES

**26**

### Probe Software: Technik-Talk in London

Wie lange hält sich die Playstation, was bringen 64DD und Zusatz-RAM für das Nintendo 64, und warum nebelt es auf der 64-Bit-Konsole? In unseren exklusiven Interviews mit Programmierern und Entwicklern erfahrt Ihr alles über 32- und 64-Bit-Hardware.

### 16 Digitale Sammlerstücke

Die Zeit der schmucklosen Silberscheiben ist abgelaufen: Knallige Picture-CDs liegen voll im Trend!

## TIPS & TRICKS

**83**

### Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

### 86 Moves & Combos: Bloody Roar

### 88 Player's Guide: Grand Theft Auto, Teil 2

### 92 Player's Guide: Golden Eye

### 97 Codes für Action Replay/Gamebuster

### 97 Profi-Tip: Bomberman 64

## RUBRIKEN

### 3 Editorial

### 49 So bewerten wir

### 53 Abo-Anzeige

### 74 Handheld

### 75 Impressum

### 75 Inserentenverzeichnis

### 76 Leserbrief

### 78 Replay: Sport

### 80 Kleinanzeigen

### 98 Vorschau





# PRESENTS

## TESTS



72 Air Race



71 Bust a Move 3



71 Caesar's Palace



67 Croc



59 Cruis'n USA



50 Fighter's Destiny



60 FIFA '98 WM-Qualifikation



64 Ghost in the Shell



63 Madden '98



54 Nagano Winter Olympics



54 Nagano Winter Olympics



65 NASCAR '98



65 NBA Live '98



62 NHL Break-away '98



67 NHL '98



58 Rock'n'Roll Racing 2



68 Yoshi's Story



66 Skull Monkeys



70 Snowboard Kids



72 Super Football Champ



56 Winter Heat



## IMPORT-TESTS



32 Aero Gauge



38 Beast Wars



46 Bomberman Fight



36 Door to Phantomile



32 Dual Heroes



37 Elemental Gearbolt



34 FM Alternative



38 Golden Nugget



42 Gran Turismo



33 Hiryo No Ken Twin



41 Samurai Shodown 4



40 Side-winder 2





Die alte Kirche:  
Hier geht's runter ins  
Reich des Bösen!



Im Kampf nützen sich Waffen und Magie  
schnell ab – gut, daß gefällte Feinde  
ihren eigenen Besitz zurücklassen.

# Rendezvous mit dem

*Als vor gut einem Jahr das Action-Adventure "Diablo" erschien, gerieten die PC-Spieler in nächtelangen Metzelrausch. Jetzt hat Electronic Arts die teuflische Kerkerreise für die Playstation umgesetzt.*



Habt Ihr irgendwo einen Schrein ausgelassen? Im Dungeon beseitigt die zuschaltbare, transparente Auto-Map Eure Orientierungsprobleme.

Flirt mit dem  
Helden: Hat Euch  
die Magd etwas  
Wichtiges zu sagen?

Wendet Euch an  
den örtlichen Wirt, um  
Euren ersten Auftrag  
zu erhalten.

Der Schmied hält für  
Euch die neuesten Waffen  
bereit. Alten Plunder nimmt er  
zum Freundschaftspreis  
in Zahlung.

Cain der Ältere  
kennt sich bestens  
mit Magie und  
Artefakten aus

Der weißge-  
wandete Heiler mixt  
Euch mächtige  
Zaubertränke

**D**as Böse hat sich ein kleines Dorf als Basis zukünftiger Expansion ausgesucht und haust dort nun tief unter der Erde. Die wenigen Bewohner von Tristram heißen Euch in ihrer Gemeinde willkommen, warnen aber vor dem Kirchenbesuch: Das alte Bauwerk oberhalb des Friedhofs ist der Eingang zum Reich des Teufels! Auf Euch – wahlweise einen wandernden Ritter, Hexer oder Meisterdieb – üben die magisch schimmernden Treppenstufen einen unwiderstehlichen Reiz aus: Das Schwert gegürtet, brecht Ihr auf, um die gruftigen Gewölbe zu erforschen.

Was über der Erde wie ein Fantasy-Rollenspiel beginnt, wird unter Tage zur verzweiferten Massenschlacht gegen Zombies und Dämonen. Aus isometri-

scher 3D-Perspektive steuern die PC-Spieler seit gut einem Jahr ihre Helden. Metzeln, Schätze raffen und den eigenen Charakter vom Greenhorn zum Superhelden aufpäppeln – das teuflische Spielprinzip zog Hunderttausende in seinen Bann. Die langerwartete Playstation-Umsetzung wird in diesen Tagen fertig – für MANIAC ein Grund, dem Action-Rollenspiel etwas genauer auf den Zahn zu fühlen.



Action statt Strategie: Mit schnellen Joypad-Aktionen (und geeigneten Waffen) legt Ihr jeden "Diablo"-Gegner auf's Kreuz.



Wenn Euch die Wesen der Finsternis zu eng auf die Pelle rücken (links), zündet Ihr einen Eurer gewaltigen Zaubersprüche: Im Laser-Gewitter wird die lästige Horde geröstet (rechts).





Von Dämonen umzingelt: In den unteren Stockwerken des Dungeons tummeln sich die mächtigsten Geschöpfe des bösen "Diablo".

Tristram bei Nacht: Die Hexe haust außerhalb der Stadt und handelt mit Zauberbüchern und Spruchrollen.

kann zwar auch ein Krieger hexen, die mächtigsten Sprüche bleiben aber dem spezialisierten Magier einer hohen Erfahrungsstufe vorbehalten. Auf einem Status-Bildschirm kontrolliert Ihr Eure aktuellen Werte und Fähigkeiten. Dort erblickt Ihr auch Fächer für Euren Besitz: Je nach Größe des Gegenstandes

benötigt er kaum Platz oder verbraucht gleich die Hälfte Eures Inventory. Daß der Charakterpflege in "Diablo" besondere Bedeutung zukommt, erkennt Ihr auch im Save-Menü: Neben dem Spielstand könnt Ihr dort den Helden speichern, um Ihn zum Beispiel via Memory Card ins Spiel eines Freundes mitzunehmen.

Unter der Erde vergeßt Ihr dann die minutiöse Charakter-simulation und kämpft ums pure Überleben: Mit einem Feuerknopf schwingt Ihr die Waffe, mit einem anderen grabt Ihr nach Schätzen und Siegestrophäen. Auf der Suche nach Geschmeiden und Magie

werdet Ihr immer tiefer in die Eingeweide der Erde gelockt. Wer zu habgierig ist, sieht sich dort bald von heranstür-



Übersichtlich: Auf dem Status-Bildschirm seht Ihr links Eure Werte, rechts arrangiert Ihr Gepäck, Waffen und Beutegut.

Das Rollenspieldrumherum ist in "Diablo" kein Selbstzweck, sondern dient dazu, einen Helden zu züchten, der jeder Gefahr grimmig lächelnd trotzt: Eure Figur definiert sich in ihren Attributen (Stärke, Zauberkraft, Geschicklichkeit...), in seinem "Mana"-Vorrat und in seiner Widerstandsfähigkeit gegen Magie, Feuer und Blitzschlag. Die "Rüstungsklasse" (Armorclass, kurz AC) zeigt, wie gut Euer Held gegen Angriffe geschützt ist. Besonders wichtig sind die aus AD&D bekannten "Erfahrungspunkte" (EP), die Ihr durch Siege gegen Monster erlangt. Nach einer bestimmten EP-Menge erreicht Ihr einen neuen Level und verbessert dadurch Eure Attribute. Die Berufswahl (Krieger, Magier oder Strauchdieb) gibt Euch den Weg vor: So

## DIE „DIABLO“-MACHER Dungeon-Architekten

Das amerikanische Software-Haus Blizzard hat unter Fantasy-Fans schon lange einen guten Ruf: Mit ihrem Echtzeit-Gemetzel "Warcraft" revolutionierten die Entwickler 1995 das Strategiespiel-Genre. Davor hatte Blizzard nur Konsolenspiele entwickelt (z.B. das erste "Rock'n'Roll Racing" und "Lost Vikings"), ihrem hektischen PC-Debüt "Warcraft" merkte man die Joypad-Erfahrung der Programmierer an.

Auch "Diablo" ist eine Mischung aus typischen PC-Spielelementen und Einfällen aus der Sega- und Nintendo-Welt: Auf den ersten Blick wirkt "Diablo" wie schwerblütige Rollenspielkost a la "Ultima". Doch nach dem Anspielen entpuppt sich die Dungeon-Wanderung als unkompliziertes Gemetzel, wie es Spieler eigentlich nur von der Konsole gewöhnt sind. Die PC-Fans schluckten den schmackhaften Fantasy-Braten – bereits seit letztem Jahr arbeitet Blizzard an einer Fortsetzung.

Umgesetzt wurde "Diablo" deshalb nicht von Blizzard selbst, sondern von einem Programmiertrupp, den Electronic Arts speziell dafür engagierte. Verwechselt "Climax Entertainment" nicht mit den gleichnamigen Fantasy-Profis aus Japan ("Landstalker"), denn hinter dem vielversprechenden Namen stecken Programmierer aus England. Gary Liddon setzte in den 80er-Jahren Spielautomaten für den C 64 um, bevor er bei Probe "Incredible Hulk" und "Batman" für Mage Drive und Super NES produzierte. Auch Tony Mack und Steve Lamb waren gefragte Konvertierungskünstler: Von ihnen stammt u.a. die Heim-Computer-Version von "Paperboy" sowie der "Marble Madness"-Clone "Gyroscope" (1986). Zuletzt arbeitete Tony Mack für Psygnosis, wo er u.a. "Cybersled" für den Saturn programmierte.

menden Monstern umzingelt – vom Plündern und Kämpfen erschöpft, erwartet Euch ein unrühmliches Ende tief unter der Erde.

Im nächsten Monat verrät Euch unser Testtagebuch, wie es der MAN!AC-Expedition im Reich des Teufels erging – falls sie bis dahin wieder an die Erdoberfläche zurückgekehrt ist. *wi*

**TITEL**  
Diablo  
**HERSTELLER**  
Electronic Arts  
**SYSTEM**  
Playstation, Saturn  
**BRO.-RELEASE**  
März  
Monsternetzeln ohne Pause: Geheimnisse und viele Rollenspiel-elemente geben diesem Action-Adventure Tiefe!



Im Dunkeln ist gut Meucheln: Je nach Stockwerk ist die isometrische "Diablo"-Umgebung anders ausgeleuchtet.

Geteiltes Leid ist halbes Leid:  
Zusammen mit einem Kumpel wehrt Ihr Euch im Zweispieler-Modus gegen die Brut des Satans.



# Im Land des

**Viele Spiele haben Japano-Hersteller wie Namco und Sega exklusiv für ihre Landsleute bestimmt. MAN!AC stellt Euch die interessantesten Fernostperlen der letzten Wochen vor – Spiele, die wahrscheinlich nie nach Deutschland kommen.**



## Fantasy-Knüller...

Mit "Tales of Destiny" führt Namco sein in Japan erfolgreiches Nintendo-Rollenspiel "Tales of Phantasia" auf der Playstation fort. Die Sage von der in zwei Kasten gespaltenen Erdbevölkerung und der fliegenden Stadt Dykroft, versetzt Euch in die

Rolle eines jungen Abenteurers. Mit dem magischen Schwert "Swordian" sollt Ihr die angreifenden Monster möglichst schnell ausschalten. "Tales of Destiny" ist eine elegante Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure: Ähnlich Squares "Final Fantasy 7" stapft Ihr in flotter 3D-Ansicht durch die Weiten der Oberwelt. Aus der Vogelperspektive wagt Ihr Euch im Bitmap-Kostüm



Comic-Gags, Uppercuts und malerische Schneelandschaften: Zieht mit Stan in den Kampf gegen die Monster.



ast die Hälfte aller wichtigen Videospiele kommt aus Japan, doch unter den Produkten der Fernost-Hersteller befinden sich auch Titel, die nicht für den deutschen Markt geeignet scheinen. Daß europäische Hersteller vor wichtigen Nippon-Rollenspielen zurückschrecken, ist Euch bekannt: Die nötige Übersetzung kostet Geld und erhöht das Risiko für den Hersteller. Zudem gelten "RPGs" als in Europa noch nicht etabliert. Neben den japanischen Fantasy-Rollen- und Strategiespielen, gibt's auch Action-Titel, die aufgrund ihres exotischen Themas nie nach Deutschland kommen: Das N64-Modul "Grand Sumo 64" und Taitos brandneues "Go Train!" dienen uns als Beispiele für interessante Videospielansätze exklusiv für Japan. *wi*



20F Lv.13 HP 77/ 83 65%



17F Lv.12 HP 71/ 75 95%

Je tiefer der Level, desto wuchtiger die Spezialeffekte: Wie in "Final Fantasy" toben Engel, Plasmagewitter und Nuklearexplosionen über den Bildschirm.



Polygon-Prügelei: Sparsame Texturierung und Gouraud-Shading minimieren die Ladenzeiten für die dreidimensionalen Kampfsequenzen.

zudem die Stimmung Eures Helden – auch wenn Ihr nie genau wißt, was zwischenmenschlich gespielt wird. Einer ungewöhnlichen Mechanik folgen die Kämpfe: Statt Euch rundenweise durch Menüs zu klicken, vernöbelt Ihr Orks und Baby-Drachen mit Uppercut, Bodenrutscher und Schwertcombo. Während Ihr Euch wie in einem 2D-Prügel-spiel fühlt, stürzen sich Eure Kampfgefährten selbständig ins Getümmel. Habt Ihr Zeit zum Experimentieren, sei Euch "Tales of Destiny" empfohlen: Das Action-Rollenspiel verschönerte Namco mit Special-FX, wie Wasserspiegelungen und wirbelnde Schneeflocken sowie Grafikgags und Ulk-Animationen.

Mit Highlights in jedem Genre ist Square inzwischen noch kreativer als der Spielepionier Namco, doch die Wurzeln der Firma liegen im Fantasy-Rollenspiel, in Serien wie "Final Fantasy" und "Secret of Mana". Wie eine Mischung aus den beiden Zyklen wirkt die Playstation-Neuheit, die Square ihrem Maskottchen-Vogel "Chocobo" widmet: In

**"Chocobo No Dungeon"** (dt.: "Chocobos Verlies") wagt sich der gelbe Piepmatz allein in einen mysteriösen Kerkerkomplex. Stockwerk um Stockwerk kämpft und zaubert sich Chocobo tiefer unter die Erdoberfläche. Das stark vereinfachte Rollenspielprinzip verstehen auch deutsche Spieler. Unklar bleiben den PAL-Spielern aber die exakten Namen der



**TITEL**  
Chocobo No Dungeon  
**HERSTELLER**  
Square  
**SYSTEM**  
Playstation  
**BRD-RELEASE**  
nicht geplant  
Herziges Action-Rollenspiel um das gefiederte Square-Maskottchen Chocobo mit Fallen, Kämpfen und viel Zauberei.



Einkaufsbummel zwischen den Dungeon-Expeditionen: Die niedliche Oberwelt hat Chocobo in wenigen Minuten erkundet.



# Lächelns



Die 3D-Welt von "Shining Force 3" betrachtet Ihr von schräg oben, stufenloses Rotieren ist jederzeit möglich.

Zaubertränke, Schriftrollen und Geschmeide, die Chocobo durch flinkes drüberlaufen in sein Inventory steckt. Wer Kana und Kanji nicht entziffert, erfährt nur durch Experimente, wie sich die Magie auf Hitpoints, Stärke und Ausdauer auswirkt. Habt Ihr die Bedeutung ergründet, merkt Ihr anhand der Farben, welches Item welchen Zauber bewirkt. "Chocobo No Dungeon" heißt Rollenspiel Light in Echtzeit: Ihr vertrimmt per Knopfdruck Hexen, Golems und Skelette, tastet mit der Klaue vorsichtig nach Fallen und vermischt Zaubergegenstände zu neuen Objekten. "Chocobo" ist eine vergnügliche Alternative zu vollwertigen Rollenspielen. In tieferen Levels setzt Square auf die durch "Final Fantasy" erworbene 3D-Kompetenz: Je weiter Ihr in den Dungeon vordringt, desto erschütternder fegen die Zaubersprüche über den Bildschirm.

Auch Sega bürgt seit Jahren für Qualität im Rollen- und Strategiespielsektor: Das neue "Shining Force 3" ist strenggenommen der fünfte Teil der Fantasy-Serie. Insgesamt sind drei neue Episoden geplant, die ersten Saturn-Kapitel soeben in Japan erschienen.

Als Eskorte Eures Königs verschiebt Ihr anfangs vier Charaktere von Stadt zu Stadt. Gemeinden und Schlachtfelder konstruierte Sega in 3D, alle Gebäude könnt Ihr betreten. Rotation und drei Zoomstufen veranschaulichen die Höhen-niveaus des Geländes, Eure Helden müssen klettern und fliegen, um zu siegen. Erfreulich kurz sind die Ladezeiten, dafür wirken die Figuren spartanisch texturiert. Auch die CD-Musik wurde dem Spielfluß geopfert: Statt dynamischer CD-Hymnen dudeln magere Musik-Samples aus dem Lautsprecher. Audiovisuell bleibt "Shining Force 3" hinter den Square-Fantasy-Spielen zurück – die Rendersprites sind aus der Nähe grob gepixelt. Dafür ist die Benutzerführung mit den

**TITEL**  
Shining Force 3  
**HERSTELLER**  
Sega  
**SYSTEM**  
Saturn  
**BRD-RELEASE**  
April 98 (Episode 1)  
**Spielerisch traditionelles "Shining Force"-Update mit neuer 3D-Grafik, Rendersprites und Polygonen. Viel Text!**



putzigen Icons ungeschlagen: Trotz japanischer Texte finden Veteranen schnell ins "Shining Force"-Universum zurück.

## ...und Exoten

Aber nicht nur Rollenspiele bleiben meist in Japan, auch "typisch fernöstliche" Hobbys will kein Hersteller nach Deutschland bringen: In "Grand Sumo 64" ("Oozumo 64") stampft Ihr als rüstiger Sumokämpfer durch's Land, um gegen die Großmeister des gewichtigen Kampfsports anzutreten: Mit den C-Buttons versucht Ihr den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen oder über den Mattentand zu schieben, in Kombination mit dem Analogstick gelingt Euch niederschmetternde Würfe. Kulleraugen und Anime-Fratzen machen aus dem ernstesten Großereignis ein spaßiges Turnier. Dank Button-Icons findet Ihr Euch sofort zurecht – wer ein außergewöhnliches Prügelerlebnis sucht, sollte reinschauen!

Doch nicht nur für Sumo interessieren sich japanische Couch Potatoes: Nahverkehrssimulationen sind das neueste Spielzeug für das Kind im japanischen Mann. Taitos "Go Train!" war bereits in der Spielhalle ein Hit, kürzlich erschien die Heimumsetzung. In der Simulation für angehende Schaffner konzentriert sich



Gleich bebt der Bildschirm: In "Grand Sumo 64" schickt Ihr Euren Gegenüber mit Würfen auf die Matte.

der Massentransporteur auf sanftes Anfahren und millimetergenaues Halten am Bahnhof. Rutscht der Zugführer am Haltepunkt vorbei, kommen hunderte Arbeitnehmer zu spät im Büro an! Für effiziente Personenbeförderung und maximale Präzision werkelt der 32-Bit-Zugführer deshalb am automatengetreuen Hebel-Set (umgerechnet etwa 80 Mark) – so bleibt die virtuelle Bimmelbahn mit etwas Geschick auch in der hektischen Rush Hour immer im Zeitplan.

**TITEL**  
Go Train  
**HERSTELLER**  
Taito  
**SYSTEM**  
Playstation  
**BRD-RELEASE**  
nicht geplant  
**Eisenbahnglück für das Kind im Mann: Mit speziellem Train-Controller steuert Ihr Nahverkehrszüge präzise & pünktlich.**



Bitte zurückbleiben, Zug fährt ein: Ihr versucht Euch in einer virtuellen Karriere als pflichtbewußter Japano-Schaffner.

**TITEL**  
Grand Sumo 64  
**HERSTELLER**  
Bottom Up  
**SYSTEM**  
Nintendo 64  
**BRD-RELEASE**  
nicht geplant  
**Das Gleichgewicht behalten und Kontern: Ulkige Sumosimulation mit vielen Spielmodi und einfacher Steuerung.**





Nach Tim und Struppie, Asterix und den Schlümpfen werkeln die Comic-erfahrenen Infogrammes-Entwickler jetzt an "Lucky Luke" für die Playstation: Bei einem Besuch in Lyon hat

**MAN!AC den Franzosen über die Schulter geschaut.**



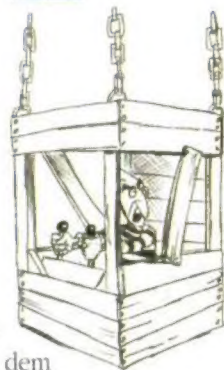
**D** ohne die charakteristisch-stupiden Dalton-Brüder wäre der Wilde Westen nur halb so aufregend: In ihrer feuchten Zelle brüten die Profigangster über einem Ausbruch, den sie im FMV-Intro standesgemäß mit einer Stange Dynamit in die Tat umsetzen. Eine Million Dollar Kopfgeld möchte sich ihr ewiger Gegenspieler Lucky Luke nicht entgehen lassen: Ihr jagt die Bande durch 17 Hüpf-, Baller- und Knobellevels.

In typischer "Lucky Luke"-Zeichentrickoptik beginnt Ihr zu Fuß vor Eurem Sheriff-Büro in einer belebten Goldgräberstadt: Wie bei "Pandemonium" rennt oder schlendert Ihr aus der Seitenperspektive durch den 3D-Wüstenstaub, der Weg ist immer

vorgegeben. In den Hintergrund könnt Ihr nur an speziellen Kreuzungen abbiegen. Mit Eurer Pistole ballert Ihr auf Fässerwerfende Hinterwälder, Nadel-schießende

Kakteen und kreisende Geier. Töpfe und Metallplatten leiten Eure Schüsse um, so daß Ihr auch Cowboys in Vorder- und Hintergrund trifft. Mit dieser Billard-Technik räumt Ihr Kisten, Tonnen und andere Hindernisse aus dem Weg, an deren Hinterseite sich eine Dynamitstange oder -kiste befindet. Als einziges Extra

dienen die gut versteckten Dynamitbündel, die Ihr zur Lösung schwieriger Rätsel oder als Wurfgeschloß nützt. Nach dem Duell mit einem Farmer, der Holzscheite wirft, zieht Ihr weiter durch Indianer-



Während die Knastwache ein Nickerchen hält, macht sich Lucky Luke auf die Suche nach den entwichenen Daltons.



Pistole gegen Holzscheit: Um den Keilwerfer hinter der Mauer zu treffen, schießt Ihr seine fliegenden Holzstücke zurück.



Auf dieser Levelskizze ist bereits jedes Rätsel und der Lösungsweg vermerkt





Mit der PC-Software "3D-Studio" wurde Lucky aus 600 Polygonen zusammengebastet.



Totemmasks statt Feuerwasser: Der Medizinmann tauscht zwei Dalton-Brüder gegen seine verlorenen Holzköpfe.



## Das "Lucky Luke"-Team



1	Rodolphe Furykiewick	Spieldesigner
2	Stéphane Jeannin	Levelprogrammierer
3	Lionel Laissus	Programmierer (Steuerung & Kollision)
4	Yannick Geffroy	Programmierer (Kamera & 3D)
5	Eric Angelier	Programmierer
6	Phillipe Paquet	Programmer (Video-Streaming)
7	Stéphane Jeannin	Levelprogrammierer
8	Erwan le Goffic	Levelprogrammierer
9	Alexandre Bacquart	Levelprogrammierer
10	Pascal Casolari	Grafik
11	Lionel Arnaud	Produzent
12	Frédéric Bibet	Chefprogrammierer
13	Nicolas Troccaz	Levelprogrammierer
14	Hervé Sliwa	Junior-Spieldesigner

# Flucht



Hiebe und Glücksspiel im Saloon: Nach der Kellerei versucht Ihr Euer Glück beim Poker.



steppe, Goldmine und Räuberwald, bis Ihr schließlich Joe Dalton in seiner Geldfälscherei stellt. Auf dem Weg erwarten Euch viele Aufgaben, Rätsel und Fallen: Ein Medizinmann rückt zwei Dalton-Brüder nur gegen vier gestohlene Totem-Masken heraus, in der Wüste sucht Ihr verzweifelt Wasser, bevor Euch Halluzinationen und alkoholische Fata-Morganas die Hüpferei erschweren.

Auf der Lore hüpfet Ihr mit Schnüffelhund Rantamplan über brüchige Stellen und sucht mit Weichenschaltern verzweifelt den Ausgang, im Saloon vermöbelt Ihr einen dickwanstigen Cowboy mit geraden Rechten und Aufwärtshaken. In den Minenschächten betätigt Ihr Aufzugschalter und flüchtet vor Spieß-

fallen. Zwischendurch lockern Bonus-spiele die Hüpferei auf: Im Wald hackt Ihr mit Holzfällern um die Wette, ein Kartenspieler versucht, Euch mit Wetten das Geld aus der Tasche zu ziehen, und Euer treuer Gefährte Jolly Jumper fordert Euch zum Armdrücken heraus. Infogrames hat bei der Entwicklung besonders auf



Authentizität geachtet: Zeichentrickoptik und Spielelemente halten sich Bit für Bit an den Cartoon. An unübersichtlichen Stellen wie diffizilen Hüpfsequenzen über Balken und Bretter schwenkt die Kamera in eine Rücken- oder Schulterper-

spektive. 500 Hemd- und Hosen-Polygone erlauben auch Nahaufnahmen des Westernhelden. Die 19 fröhlichen bis unheimlichen Countrysongs wurden neu komponiert. "Lucky Luke" ist für das jüngere Playstation-Publikum konzipiert, Grafikgags und witzige Zwischenanimationen halten Eure Lachmuskeln auf Trab. oe

### FIRMENPORTRAIT

## Spiele - Made in Europe

Mitte der 80er-Jahre von Bruno Bonnel gegründet, ist Infogrames inzwischen zum mächtigsten Hersteller Europas herangewachsen. Als der Philips-Konzern vor Jahren Anteile erwarb, sah es trotz respektabler Erfolge (u.a. "Alone in the Dark") noch nicht so aus, als könnte das französische Software-Haus mit anderen Euro-Produzenten mithalten. Seit der Fusion mit Ocean hat sich das radikal geändert.

In Deutschland kontrolliert die Infogrames-Gruppe u.a. auch den Videospiel-Distributor Laguna, der eventuell in "Infogrames Deutschland" umbenannt wird.

Die Verbindung zu Ocean hält mittlerweile auch die drei internen Infogrames-Teams in Lyon auf Trab: Nachdem ein Teil der "Mission Impossible"-Entwickler von Ocean zu Rare desertierten, wird dieses N64-Spiel nun in Frankreich fertiggestellt.

*Callie*

INFOGRAAMES

MULTIMEDIA



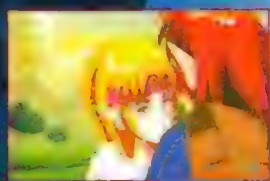
TITEL  
Lucky Luke  
DEVELOPER  
Infogrames  
SYSTEM  
Playstation  
DRD RELEASE  
April  
Fangt die Daltons:  
Kindgerechtes  
Rätsel-Jump'n'Run mit  
Renn-, Glücksspiel- und  
Rüttelsteinen.





# Der Erlöser wird kommen

Während Rollenspieler auf der Playstation von einer Welt zur anderen reisen, haben die Liebhaber von Action-Adventures das Nachsehen. Der tapfere Psygnosis-Schwertkämpfer „Alundra“ füllt das Vakuum.



Alundra in Anime-Pose: Nur im Vorspann verwöhnen Euch FMV-Sequenzen

**I**m mittelalterlichen Abenteuer „Alundra“ schlüpft Ihr ins Heldegewand des gleichnamigen Jünglings: Nachdem Euer Schiff auf einer Reise durch gefährliche Gewässer kentert, liest Euch am Strand eines mittelalterlichen Landes der Schmied Jess auf. Von ihm erfahrt Ihr, daß der tausendjährige Dämon Melzas den magischen Beschützern eines sagenumwobenen Siegels nachstellt. Dieses Artefakt verleiht ungeahnte Kräfte, mit denen Melzas eine Schreckensherrschaft auf Erden errichten möchte. Doch er hat nicht mit Euch gerechnet, dem furchtlosen Helden, den die Siegelwächter ehrfürchtig „Den Erlöser“ nennen.

Mit einem Dolch bewaffnet und einem Bündel Heilkräutern in der Tasche beginnt Ihr Euer Abenteuer in dem Dorf Inoa, wo der Dorfälteste Mendell sich unter heftigem Fieber schüttelt. Um seiner Krankheit auf die Spur zu kommen, benötigt Ihr das Elan-Buch, das Ihr im verwunschenen Haus von Alchemist Tan findet. Mit Hilfe des Buches besucht Ihr die Alpträume von Mendell, sein Alptraummonster wird Eure erste Prüfung auf dem Weg zum Weltretter sein. „Alundra“ empfängt Euch mit traditioneller Bitmap-Optik und bewährten Spielelementen: Aus der Vogelperspektive

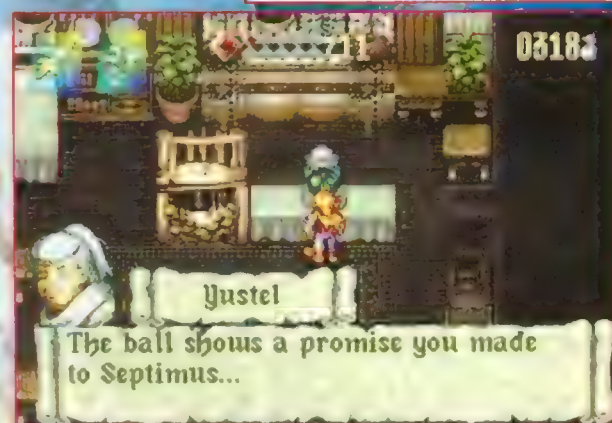
marschiert Ihr durch Dörfer, Wälder und Kerker, mit einem herzhaften Hüpfen erklimmt Ihr Böschungen und Felsen. Per Sprint-Taste flitzt Ihr an Todesfallen vorbei, mit der Action-Taste schwingt Ihr das Schwert, untersucht Schatzkisten, stemmt Tonkrüge und erkundet Euch bei den anderen Passanten nach Tips. In Wäldern und Gewölben lauert gemeine Schleimklumpen, Ogger, Feurerechen und Kampfpaffen, die Eure Angriffe je nach Intelligenz abblocken, die Flucht ergreifen oder mit verschiedenen Hieben



Das Matrix-Entwicklerteam beim Beta-termin. Vorne drängen sich Designer und Grafiker, die Programmierer haben sich im Hintergrund

und Zaubern angreifen. Obermotze wie z.B. ein feuerspeiender Drache verfolgen persönliche Kampftaktiken; in schönster „Zelda“-Manier flüchtet Ihr vor heißem Atem und Prankenhieb und setzt anschließend zum Gegenschlag an. Bei fortgeschrittenem Spielstand

verfügt Ihr über Zauberschriften und beeindruckt den Feind mit Feuer- und Eiszauber. Nach dem Tod eines Feindes plündert Ihr dessen Goldschatz. Gelingt einem Feind ein Treffer, verliert Ihr einen Eurer zehn Energiekristalle. Um die Widerstandskraft zu erhöhen, schnappt Ihr Euch einen der gut versteckten oder käuflichen Energie-Container. Mit dem Schwert zerhexelt Ihr nicht nur Monster, sondern auch kleine Büsche, unter denen Ihr Goldschätze sowie Energiekristalle findet. Kein Preis ohne Fleiß: Unheimliche Tempel und düstere Kerker sind mit schwingenden Stahlkugeln, Fallgruben



Ein Tip geteilt? Für 15 Kristalle verrät Euch die Wahrsagerin via Weltkarte Euren nächsten Auftrag

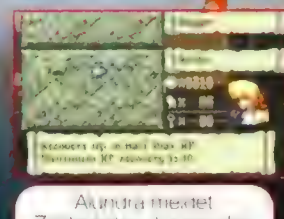
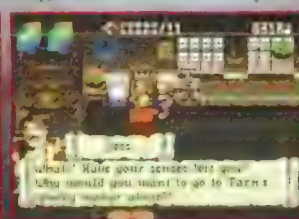
und Flammenzungen gespickt. Schalter- und Verschiebespielchen bringen Eure grauen Zellen ins Schwitzen. Da die komplette Welt in mehrere Regionen unterteilt ist, könnt Ihr verbockte Aufgaben durch bloßes Verlassen der Umgebung wieder von vorne beginnen und Grasbüschel erneut plündern. Alle erlegten Monster erscheinen ebenfalls wieder. Im Gegensatz zu Rollenspielen ist „Alundra“ sehr kompakt: Statt ellenlangen Wertelisten und Kampfstatistiken informiert Euch das Statusmenü mit simplen Icons über Gold- und Energiereserven sowie über alle griffbereiten Waffen und Gegenstände. Eure Stärke erhöht sich mit der Länge und Härte Eurer Waffe, die Widerstandskraft mit der angelegten Rüstung. Den Spielstand könnt Ihr nur an festgelegten Punkten speichern, wie im heimischen Schlafzimmer oder besonderen Speicherplätzen. Psygnosis übersetzt die japanische Matrix-Entwicklung ins Deutsche und beglückt Euch spätestens im April mit der Playstation-CD. oe



Halte Euch immer einen Fluchtweg frei: Im Verband bringen Euch die Krieten und Schleimmonster ganz schön ins Schwitzen



Im örtlichen Geschäft erstet Ihr Rüstungen und Energie-Container, der Dorfschmied gewährt Euch Unterschlupf



Alundra merkt Zahlenlisten: Im simplen Statusmenü rüstet Ihr Euch per Iconklick aus



# GADEENLOS SCHNELL, BIS DASS DIE AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97



HOCHSPANNUNG LADEN

**AKkaim**



# RESIDENT EVIL

## SURVIVAL-HORROR

**Vergeßt einsam herumwackelnde Solo-Zombies:**  
**Der außer Kontrolle geratene "G-Virus"**  
**konfrontiert Euch mit den**  
**schockierendsten Kreaturen,**  
**die je ein Mensch gesehen hat.**



Das "Stars"-Team in besseren Tagen: Mit Pfeilen markiert die spielbaren Helden aus "Resident Evil".

**K**einer konnte ahnen, daß der Alptraum aus "Resident Evil" erst der Auftakt zu einem unvorstellbaren Desaster werden würde: Die ominöse "Umbrella Corporation" hat ihre Gen-Forschungen nicht nur im Herrenhaus von "Resident Evil" vorgenommen, sondern auch in ihrem Hauptlabor nahe Raccoon City. Als den Managern das Projekt "G-Virus" zu heiß wird, soll der leitende Professor Will Birkin ge-

stoppt werden. Die Bedenken kommen zu spät: Im Kugelhagel anrückender Soldaten stirbt der Entwicklungschef, trifft im Todeskampf aber noch eine folgenschwere Entscheidung: Er injiziert sich einen G-Stamm. Bei "Resident Evil 2" hat sich die Virus-Infektion über die ganze Stadt ausgebreitet. Es gibt kein Entkommen, denn der korrupte Polizeichef Irons hat die Zu-

Die Natur gerät aus den Fugen: Rapide verändert sich die Zellstruktur von Tieren und Pflanzen.

### ROMERO SCHLÄGT ZURÜCK

#### Return of the Dead

Zwei TV-Spots sollen selbst abgebrühte Japaner mit den Obalitäten des 32-Bit-Zombie-Knüllers schockieren. Für fauliges Makeup und Prothesen scheute Capcom weder Kosten noch Mühen, die abgeschlagenen Gliedmaßen der Untoten wurden mit dem Aufwand eines abendfüllenden Bealfilms gedreht. Als Attraktion des Spots darf die Verpflichtung des Horror-Veteranen George A.

Romero gelten – die Filme des Zombie-Begründers haben wir in MAM!AC 12/92 kurz vorgestellt.

Für George war der Dreh wie ein Flashback in vergangene Zeiten: "Ich bin stolz darauf, daß meine Untoten jetzt auch in einem Spiel die Hauptrolle einnehmen", meinte der renommierte Regisseur. Der Schauplatz des Spots ist das verseuchte Hauptquartier des "Raccoon Police Department". In dem Officer Leon um's nackte Überleben kämpft – der gewaltige Aufwand der Dreharbeiten indes ist der kurzen, knapp dreißigsekündigen Verfolgungsjagd durch den Zellentrakt kaum anzumerken.



Im Spot selbst ist der maskenbildnerische Aufwand kaum zu erkennen. Zwei der Protagonisten in der Nahaufnahme.

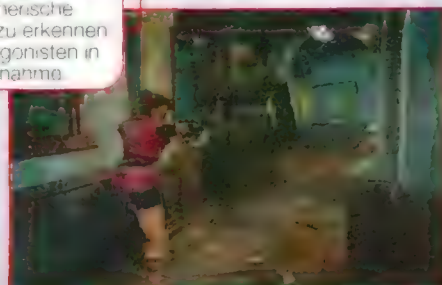


Regisseur Romero gibt "Claire Redfield" letzte Anweisungen (rechtes Bild).



fahrtsstraßen unpassierbar gemacht und die Kommunikation lahmgelegt. Er will die Katastrophe im Bunker abwarten und dann alle Zeugen seiner Beziehung zu Umbrella beseitigen...

Die Wahl Eurer Spielfigur bestimmt die Verteilung von Schlüsseln, Codekarten, Waffen und Munition über die Stadt. Findet Streifenpolizist Leon Kennedy in einem Kellerverlies eine Maschinenpistole, so kann



Der hünenhafte Golem ist nur durch eisernes Dauerfeuer zu stoppen – wer hat diesen Terminator losgeschickt?



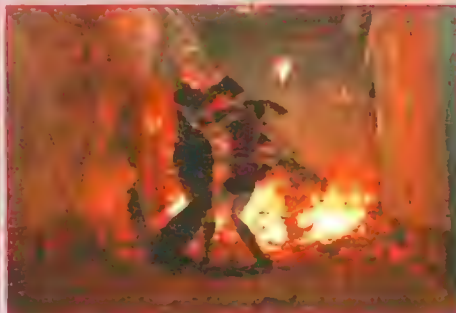




Massaker auf den Straßen: "Resident Evil 2" orientiert sich am Zombie-Verhalten der Romero-Klassiker.



Ada Wong, eine der kurzzeitig spielbaren Charaktere, auf der Flucht vor Ratten.



Claire schlagt sich durch ein Inferno von Zerstörung und Tod. Sogar ein Helikopter kracht in eine Fassade (links).



Die Flucht aus Raccoon erfolgt durchs feuchtkalte Kanalsystem. Dort hat der Virus auch Spinnen und andere Wesen befallen.

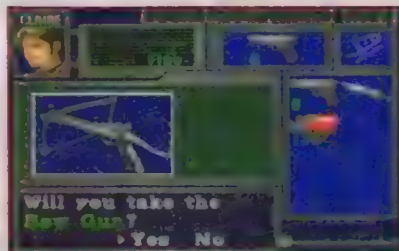
es sein, daß Ihr in der Rolle der zierlichen Claire Redfield gar nicht in diesen Raum gelangt. Daher wird das Spiel auf zwei CDs geliefert: Habt Ihr ein Abenteuer gelöst, erlebt Ihr auf der anderen Disc eine neue Herausforderung im selben Handlungsrahmen.

Die Story-Alternative hat's in sich: Nicht nur, daß Heerscharen von Untoten verblissen an Euren Waden hängen und Euch sogar in zwei Hälften zerschossen noch angreifen, auch zwei gelegentlich von Euch zu steuernde "Support"-Charaktere (die sportlich-intelligente, aber mysteriöse Ada Wong und Sherry Birkin, die zwölfjährige Tochter des "Umbrella"-Chefs) verleihen der Geschichte durch Verzweigungen mehr Tiefe. Aber vor allem der "G-Virus" (siehe Kasten) macht die Action-Adven-

ture-Schlacht zur Hölle auf Erden: Auf Schritt und Tritt krachen Tentakel-Monster, Golems und bizarre Mutanten durch morsche Zimmerdecken und Fenster. Mit einem Arsenal von Feuerwaffen verbrennt, zerteilt und tretet Ihr die verseuchte Truppe in Ihre effektiv zerplatzenden Einzelteile: Wimmernd sacken verkohlte Leiber zu Boden, kopflose Untote prallen stöhnend an Fassaden und nach einigen Sekunden Dauerfeuer bahnt Ihr Euch flüchtend eine Gasse durch die mit fauligen Gestalten überfüllten Kor-

weiteren Neuheiten: Intelligente Verwaltung der Waffen (schnappt sich Leon eine Knarre, fehlt diese beim späteren Spielen mit Claire) und

Verwundungen (Leon müht sich humpelnd mit Verband durch die Gänge) zeigen, daß man die zusätzliche einjährige Entwicklungszeit gut genutzt hat. Bei uns wird das "Resident Evil 2"-Set trotz bedenklichem Blut-Overkill ohne Zensur-Schnitte und zum Preis von knapp hundert Mark veröffentlicht. *cb*



Neu im Inventar: Die Armbrust verschießt mehrere Pfeile auf einmal und führt zu grausamen Wunden.



Schockierende Transformationen: Bei Gefahr mutieren die Zellen unkontrolliert in ekelige Horror-Gebilde!

## TOTALE ASSIMILATION

### G-Virus gerät außer Kontrolle!

Mit dem T-Virus sorgte der Forschungszweig Umbrella sorgte im ersten Teil für eine verheerende Seuche. Durch Blutkontakt weitergegeben, verursachte er die unkontrollierte Wiederbelebung toter Zellmaterie. Um sowohl die bekannten Untoten-Elemente, als auch schockierende neue Mutationen zu ermöglichen, ist für das Monster-Inferno im zweiten Teil der weiterentwickelte "G-Virus" verantwortlich. Die Idee von abscheulichen Mutationen aufgrund eines unbekannten Virus indes ist nicht neu: Im Science-fiction-Epos "Das Ding" (1982, Regie: John Carpenter) kämpft die Besatzung einer polaren Forschungsstation gegen einen außerirdischen Invasor, der über eine überlegene DNA-

Zellstruktur verfügt. Bei Übertragung des Virus assimiliert diese DNA alle menschlichen Zellen (siehe Bilderserie) und verharrt "ruhend". Bei Bedrohung der mutierten Zellen entstehen allerdings in sekundenschneller willkürliche Zellteilungen und damit absurd-groteske Monstrositäten. Exakt diese rasend schnellen Mutationen haben die Capcom-Designer für ihr G-Virus übernommen (siehe Skizzen). Wenn Ihr mit einem offensichtlich gesunden Menschen spricht, haltet Ihr besser wie "Das Ding"-Held Kurt Russell den Flammenwerfer im Anschlag – man weiß ja nie, wie sich das Gespräch entwickelt!



Assimilation im Beispiel von Hürde-Zellen: Vom Virus assimilierte Zellen tragen den Erreger in kurzer Zeit weiter.

**TITEL**  
Resident Evil 2  
**HERSTELLER**  
Capcom  
**SYSTEM**  
Playstation  
**BRD-RELEASE**  
Mai  
**Atmosphärisch dichter Horrorfilm zum Mitspielen: Action & Splatter an der Grenze des guten Geschmacks.**



Sony-Maskottchen Crash wurde bereits zweimal auf fantasievollen Picture-Discs verewigt.

"X2": Diese CD ist wie viele andere Spiele mehrfarbig, aber nicht vollständig bedruckt.



Das Auge hört mit: Schon in den 70ern

kamen Plattenfirmen auf die Idee, Schallplatten mit Vierfarbdruck und Künstlerporträts zu zieren. Ob mit den clownesken Altkockern Kiss oder später Motown-Aufsteiger Michael Jackson: Durch limitierte Auflagen wurden die Schmuckstücke zu gefragten Sammelartikeln, oft zahlten ergriffene Fans Riesensummen für ihre Raritäten. Die eingeschränkte Soundqualität der Picture-Singles und -LPs nahm man in Kauf: Die als Sammlerstücke konzipierten Scheiben landeten üblicherweise im Regal und nicht auf dem Plattenteller. Im Zeitalter der 32-Bitter erfährt die Tradition der Picture-Scheiben ein Revival. Heimlich, still und leise

veröffentlichen einige Softwareanbieter ausgesuchte Titel nicht in schnödem Silber oder Playstation-Schwarz, sondern mit einer voll bedruckten Grafik. An vorderster Front der Picture-Produzenten stehen Sony und Namco: Teils mit unterschiedlichen Motiven für Europa, USA und Japan habt Ihr hier eine gute Chance, mit einem neuen Spiel wie „Rage Racer“, „Tekken 2“ oder „Rapid Racer“ eine schucke

Picture-CD zu erwerben.

Andere Anbieter wie Sega halten sich zurück und bedrucken die Spielescheiben nur teilweise („Sonic R“) und lediglich in ein oder zwei Farben: Das ist kostengünstiger, wirkt aber lange nicht so cool in Eurem Archiv. Schade, denn Nachteile gibt's bei den Silberlingen nicht. Im Gegensatz zu den eingeschränkt nutzbaren Vinylscheiben haben die Grafik-CDs den Vorteil, an der empfindlichen Oberfläche robuster gegen

# SAMMILE

Ob Crash, Mickey oder "Tekken"-Karateka: Bunt bedruckte Spiele-CDs verschönern das 32-Bit-Archiv und sind eine Zier für jedes Regal. MAN!AC wirft einen Blick auf schucke Picture-Discs für Eure Konsole.

Optischer Gag: Die Basketball-Simulation "Total NBA '97" wird im stilgerechten Dunk-Design bedruckt.

Die Herkunft einer CD hat auch Auswirkungen auf die Qualität des Drucks: Meist sehen die PAL-CDs besser aus als die US- oder Japan-Versionen (oben: "Tekken 2"-US-Fassung)

Die "Rage Racer"-Dame stolziert nicht nur auf dem Bildschirm vorbei, sondern lächelt Euch auch auf der CD entgegen.







Das Zerstörungsepos  
"Destruction Derby 2"  
zeigt schon auf der CD,  
was den Spieler auf  
dem Bildschirm  
erwartet...

Staub und Kratzer zu  
sein. Welche Spiele auf  
Deluxe-CDs gepreßt  
wurden, könnt Ihr  
nur durch  
Augenschein herausfin-  
den. Auch dafür, daß  
eine Picture-Serie als  
günstige „Platinum“-  
Edition weitergeführt  
wird, gibt's keine  
Garantie. Da Ihr die  
Scheiben noch prob-  
lemlos kaufen könnt,  
hat sich noch kein  
Sammelmarkt für die  
bunten Scheiben eta-  
bliert: Erst wenn der  
Nachschub aus dem

Voll bedruckt,  
aber kein be-  
sonders schö-  
nes Motiv: "V-  
nes Rally" zeigt  
Flagge.

Preßwerk versiegt, dürft Ihr vorsichtig  
mit einer Wertsteigerung rechnen. Wer  
weiß: Auch die "Blaue Mauritius"  
war mal für jedermann zu  
haben... *cb*

Micky will's  
wissen: Die 16-  
Bit-Umsetzung  
überzeugt auch  
als schmucke  
Picture-CD.

# R5 TÜCKE

## KARTEN KUNST

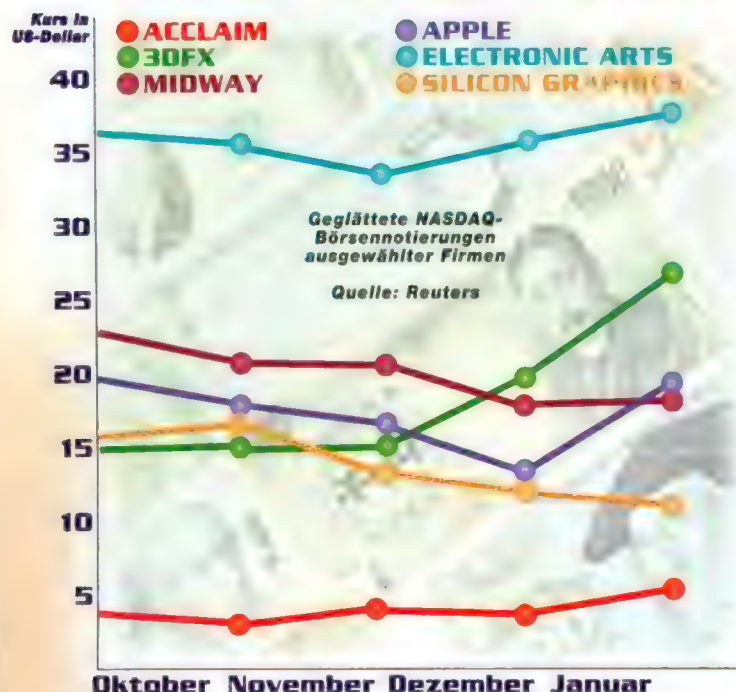
Im Gegensatz zu den farbenprächtigen  
32-Bit-CDs gab's die plüffigen "THU  
Cards", der japanischen PC-Engine  
Konsole. Die offiziellen in Deutschland  
Diese schachkartengroßen Datenträger  
waren standardmäßig bedruckt und  
sind heute je nach Spiel und Zustand  
mehrere hundert Mark wert. Beson-  
ders der Fantasy-Flipper "Devil Crash"  
und das Hack'n'Slay "Splatterhouse"  
erzielten gute Rend-  
iten. Leider finden  
sich kaum noch  
Sammel, die ihre  
Grafik-Karten frei  
verkaufen  
wollen.

Eine  
der schön-  
sten  
CDs: Im  
Gegensatz  
zu "Ridge  
Racer" werden  
die Nachfolger  
als Picture-Discs  
als fertig.

"Risiko":  
Eine  
durchgehend  
bedruckte CD mit  
einem packenden  
Heerführer-Motiv.



## Wie stehen die Aktien?



## Abe-artiger Linienbus

In Duisburg wirbt ein Bus der städtischen Verkehrsbetriebe mit ungewöhnlicher Optik für GTs Action-Adventure.

Die Bilddatei, die für die Grafik erforderlich war, faßte satte 1,2 Gigabyte. Realisiert wurde die aufwendige Bemalung



von der Hamburger Firma Showtime. Gag am Rande: Die Fenster sind mit einer Spezialfolie beklebt, die zwar das Hinaus-, nicht aber das Hineinschauen ermöglicht. Seit Januar

wird der vollverkleidete Abe-Bus auf verschiedenen Strecken im Raum Duisburg/Essen sowie auf Messen wie der CeBit Home zur Promotion eingesetzt.

## Fox gründet eigenes Sportspiel-Label

In Zusammenarbeit mit der Firmenschwester Fox Interactive ("Croc") werden 1998 Playstation-Spiele erscheinen.

Dank langfristiger NFL- und NHL-Lizenzen sitzt der amerikanische TV-Sender Fox (eine Tochter des weltweiten News-Konzerns von Robert Murdoch) an der Quelle. Mit Spielen wie "Fox Sports Hockey" und "Fox Sports Golf", "Fox Sports Tennis" und "Fox Sports Soccer" begibt sich der Konzern auf einen Markt, der seit Jahren von Electronic Arts und deren renommierter EA-Sports-Serie beherrscht wird. Ein Großteil der geplanten Titel entwickelt Gremlin in England, wo die Sportspiele mit dem Beinamen "Actua" vermarktet werden ("Actua Golf", Actua Soccer"). Bislang steuerten die Engländer ihre Produkte dem "VR Sports"-Lineup des Fox-Interactive-Konkurrenten Interplay bei. Während sich dieses Sportspiel-Label nicht gegen die Konkurrenz durchsetzen konnte, stehen die Chancen für Fox Sports gut, zur amerikanischen Nummer 1 auf diesem Sektor zu werden: U.a. moderierte auch John Madden für den Fernsehsender – bislang zierten seine Kommentare EAs American-Football-Reihe...



Quelle: Theo Kranz  
Versand, Playcom

- 1/5 FIFA '98** Electronic Arts  
Kicken bis die Buttons auch: Im Gegensatz zum 97er-Vorgänger stimmt hier die Technik – bis auf gelegentliche Ruckler.
- 2 Nightmare Creatures** Sony  
Fast könnte man glauben, das Thema Horror interessiert den 32-Bit-Spieler: Nach "Resident Evil" startet der nächste Untoten-Hit.
- 3 Tomb Raider 2** Eidos  
Das Mädel mit dem gefährlichen Hobby: Neben Spiel, Musik-CD und Jacke kann sich der glühende Fan Mrs. Croft auch als Büste besorgen...
- 4 NHL Hockey '98** Electronic Arts  
Volltreffer für EA: Die beeindruckenden 98'er-Updates schlagen sowohl qualitativ als auch in Punkto Verkäufe ein.
- 5 Final Fantasy 7** Sony  
Revolutionärer Rollenspiel-Erfolg: Wann hat sich das letzte Mal ein Genre-Vertreter so lange so weit oben plazieren können?

## Sega: Neues Management, US-Aus für den Saturn

Mit dem ehemaligen Sega-Vize Shoichiro Irimajiri hebt Sega Mitte Februar einen neuen Mann auf den Präsidenten-Sessel.

Irimajiris Vorgänger Hayao Nakayama wird zum "Vice Chairman" mit "repräsentativen" Pflichten hinwegbefördert. Er kümmert sich weiterhin um das Automatengeschäft, jedoch nicht mehr um das Konsolen-Business. Laut der japanischen Agentur Nikkei zieht der Ex-Präsident damit die Konsequenzen aus den schlechten Saturn-Verkäufen. Der neue Sega-Chef Irimajiri (58) war vor seinem Videospiel-Einstieg (1993) Vize-Präsident von Honda Motors. Bei Sega war er u.a. für das gesamte Überseegeschäft, aber auch für die Hardware-Entwicklung verantwortlich. Gleichzeitig übernehmen Sega und die Firmemutter CSK Aktien des japanischen Software-Herstellers Ascii. Insgesamt gibt Ascii knapp zehn Millionen neue Aktien aus. Im Anbetracht des Sega/CSK-Einstiegs bei Ascii scheint es paradox, daß der Spiele- und Zubehörhersteller im letzten Geschäftsjahr hauptsächlich an der Vermarktung von Playstation-Software verdiente.

Nach Verlusten von 200 Millionen Dollar im Jahr 1996 blieb Segas amerikanisches Saturn-Geschäft auch im letzten Jahr ohne Erfolg, der 32-Bitter fiel im Verkauf weit hinter der Sony- und Nintendo-Konkurrenz zurück. Um die US-Tochter wieder profitabel zu machen, entließ Sega rund hundert amerikanische Mitarbeiter, knapp ein Drittel der gesamten Belegschaft. Auch in Europa ist es zu Entlassungen gekommen. Gleichzeitig begannen die Kaufhaus- und Spielzeugketten ihren Saturn-Ausverkauf. Blockbuster, Sears, K-Mart und andere wichtige Outlets bieten Saturn-Titel wie "Fighter's Megamix" und "Nights" (incl. Analog-Controller) ab fünf Dollar an – umgerechnet weniger als zehn Mark. Last but not least zog auch der größte Fremdhersteller den Stecker: Seit Ende 1997 hat Electronic Arts (Labels: Origin, Bullfrog, EA Sports) alle Entwicklungen eingestellt.





# TOP 5

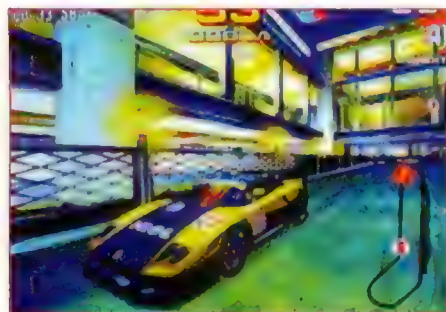
Quelle: Theo Kranz  
Versand, Playcom

- 1** - **FIFA '98** **Electronic Arts**  
Fußball-Faszination auch im Sega-Lager. Leider wird das 99er-Update nicht mehr für den Saturn erscheinen.
- 2** - **Sega Touring Car** **Sega**  
Wenig Wahl, viel Qual: Für zusätzliches Arcade-Flair (und weniger Frust) sollten Tourenwagen-Fans das Analog-Pad anstöpseln!
- 3** - **Indiziertes Spiel** **Sega**  
Ob vor dem Spiegel oder im Tabledance-Club: Auch bei einer 3D-Schlacht darf der Humor nicht zu kurz kommen...
- 4** - **Croc - Legend of the Gobbos** **Electronic Arts**  
Putzig, niedlich, Spaßig: Statt Klempnern erobern Gobbos den 3D-Raum - Hüpfspaß pur!
- 5** - **Bust a Move 3** **Acclaim**  
Ein himmlischer Blasenzauber: Bis ihr alle Übungslevels durchgespielt habt, ist der Sommer schon vorbei!

## Grafik-Teams bei Lockheed bringen "Real 3D"

Die Übernahme des Simulations-spezialisten Martin Marietta durch den amerikanischen Raumfahrt- und Hightech-Konzern Lockheed führt jetzt zur Gründung eines neuen Grafik-Teams.

Martin Marietta hatte für Sega 1992 die "Model 1"-Automaten-Hardware (diese kam u.a. bei "Virtua Racing" zum Einsatz) mit Texture-Map-Fähigkeit ausgerüstet und damit das legendäre "Model 2"-Board geschaffen. Seit 1994 wurden knapp 200.000 Model-2-Boards ausgeliefert: Von "Daytona USA" und "VF 2" über "Last Bronx", "Manx TT" und "Fighting Vipers" waren fast alle wichtigen Sega-Automaten 3D-Hardware von Martin Marietta bestückt. Auch an der Entwicklung des Model 3 ("Virtua Fighter 3", "Scud Race") war die renommierte Firma beteiligt.



Model-3-Hardware ("Scud Race"): Wird die neue Sega-Konsole "Katana" annähernd diese Leistung bringen?

mit Sega und Intel eine vereinfachte Geschäftsgrundlage zu erhalten, hat Lockheed Martin seine 3D-Spezialisten nun zu einer eigenständigen Firma zusammengefaßt. An der neuen Firma "Real 3D" halten der Raumfahrtkonzern und Intel einen nicht näher bezifferten Großteil der Anteile.

Nach der Übernahme durch Lockheed Martin nahm die 3D-Abteilung auch mit Intel Kontakt auf: Mit dem CPU-Marktführer entwickelt Lockheed Martin momentan den i740-Grafikchip für Consumer- und Spiele-PCs. Um für die Zusammenarbeit

## Spieler-Zubehör: Soundtracks und Grafikgenüsse

Mit Fan-Büchern zu ausgewählten Spielen erkunden Freaks die Welt hinter ihren Lieblingsspielen.

Obwohl die beiden Capcom-Werke "Capcom Illustrations" und "All about Street Fighter 3" (links unten), als auch das "Ghost in the Shell"-Kompendium (rechts) enthalten eine Vielzahl von Skizzen, Entwürfen und Drucken. Leider sind diese Werke nicht durchgehend farbig, außerdem trüben japanische Texte und Interviews den Wert für europäische Fans.



Auch akustisch unterhält Euch Capcom: Während der "Resident Evil"-Soundtrack im wesentlichen aus biederer 1:1-Versionen der 32-Bit-Musik besteht, läßt man bei den "Street Fighter Alpha 2: Remixes" heftige Techno-Beats auf Eure Ohren los. Allerdings verschmähte selbst

Hobby-DJ Andreas "eikaj" Knauf das ideenlose Gestampfe nach einmaligem Durchhören. Die CDs kosten je 40 Mark, die Bücher schlagen mit etwa 60 Mark zu Buche.

Bestellen könnt Ihr u.a. bei

ACOG, Postfach 26  
57647 Hirtscheid  
Tel.: 02661/949470





### GEWINNEN MIT MAN!AC

## ACOG-Verlosung

In Zusammenarbeit mit ACOG verlost MAN!AC je drei "Resident Evil"-Soundtracks sowie "Street Fighter Alpha 2"-Remixes. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

**Welcher Spiele-Soundtrack wurde als erster außerhalb Japans veröffentlicht?**

A) Street Fighter 2 Turbo	D) Resident Evil
B) Final Fantasy 7	E) Babe Rider 2
C) Quadrapong	F) Ridge Racer

**Einssendeschluß ist der 23. März '98**

Cybermedia Verlag  
Kennwort:  
ACOG-Verlosung  
Wallbergstr. 10  
88415 Mering

## Bandai gründet Computer-Filmstudio

Mit zwei neuen Tochterfirmen engagiert sich der japanische Spielzeuggigant Bandai verstärkt auf dem Filmsektor

Neben der Gründung von "Bandai Entertainment Video", einem Videofilm-Distributor für die USA, rief Bandai kürzlich auch "Digital Engine" ins Leben, ein japanisches Produktionshaus für Computer-Trickfilme. "Digital Engine" wird der "Bandai Visual"-Abteilung untergeordnet und hat die Arbeit an zwei abendfüllenden Computer-Filmen bereits aufgenommen: Anime-Star Katsuhiro Otomo ("Akira") möchte sein viktorianisches Science-fiction-Abenteuer "Steam Boy" 1999 beenden, sein Kollege Mamoru Oshii ("Ghost in the Shell") hingegen arbeitet noch längere Zeit am ominös betitelten "GRM".



# COMING SOON

Quelle:  
Theo Kranz  
Versand

## In Vorbereitung: Release-Highlights

### FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Actua Ice Hockey	Gremlin	PS	Sportspiel
Ayrton Senna Kart Duel 2	Laguna	PS	Rennspiel
Bust a Move 3	Taito	PS	Geschicklichkeit
NHL Powerplay Hockey '98	Virgin	PS	Sportspiel
Micro Machines V3 (Platinum)	Codemasters	PS	Rennspiel
Bug Riders	GT Interactive	PS	Action
Crash Bandicoot (Platinum)	Sony	PS	Jump'n'Run
NHL Breakaway '98	Acclaim	N64	Sportspiel
Wayne Gretzky Hockey '98	Nintendo	N64	Sportspiel
Winter Heat	Sega	SA	Sportspiel
NBA Pro '98	Konami	N64	Sportspiel
Gex 2: Enter the Gecko	BMG/Midway	PS	Jump'n'Run
Final Fantasy Tactics	Square	PS	Strategie/Rollenspiel

### MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Tetrisphere	Nintendo	N64	Denkspiel
Snowboard Kids	Nintendo	N64	Rennspiel
Need for Speed 3	Electronic Arts	PS	Rennspiel
Dark Omen	Electronic Arts	PS	Echtzeit-Strategie
Steel Reign	Sony	PS	Shoot'em-Up
Dead or Alive	Tecmo	PS	Beat'em-Up
Reboot	Electronic Arts	PS	Action
Klonoa	Namco	PS	Geschicklichkeit
Parasite Eve	Square	PS	FMV-Rollenspiel

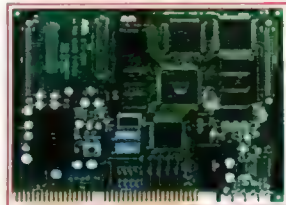
### APRIL

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
N20	Gremlin	PS	Action
NHL Face Off '98	Sony	PS	Sportspiel
Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n'Run
Forsaken	Acclaim	N64/PS	3D-Shoot'em-Up
Acclaim Sports Soccer	Acclaim	N64	Sportspiel
Street Fighter Collection	Capcom	PS	Beat'em-Up
Lucky Luke	Infogrames	PS	Jump'n'Run

## Nintendo-64-Hardware auf Spielhallenkurs

Nintendo wird das auf der N64-Hardware basierende "Aleck 64" unter eigenem Namen in US-Arcades bringen.

Da mit der Entwicklung von Software vorankommt, hat Nintendo in den letzten Monaten Gespräche mit mehreren kleineren US-Firmen geführt. Das von Seta mitentworfene Automatenboard (MAN!AC 9/97) soll ähnlich Namcos "System 11"-Platine oder Segas "STV"-Hardware eine problemlose Umsetzung von Automatenspielen auf N64 garantieren. Noch gab Nintendo allerdings keine Entwickler bekannt, die bereits an "Aleck"-Programmen arbeiten.



"Aleck 64": Durch zusätzliche Sound-Fähigkeiten erweiterte N64-Hardware

## Midway prügelt sich auf dem Nintendo 64

Neben einer "Rampage"-Umsetzung soll im ersten Halbjahr '98 auch ein neues Prügelspiel für das N64 erscheinen.

Drei Spiele sind bis zum Sommer für die Nintendo-Konsole angekündigt: Neben den Umsetzungen einer indizierten 3D-Schlacht von ID-Software und der Monsterkeilerei "Rampage World Tour" geht's auch bei der Exklusiventwicklung "Bio Freaks" knallhart zur Sache. Ursprünglich war das waffenlastige Polygon-Beat'em-Up als Automat geplant, jetzt soll das Spiel mit einer überlegenen 3D-Engine zur Prügel-Referenz auf dem N64 werden.

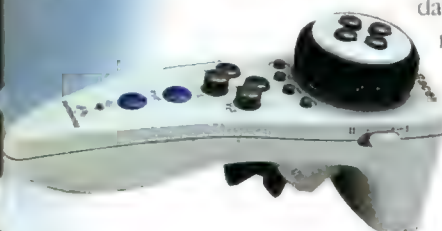


"Bio Freaks": Endlich ein technisch ausgereiftes Beat'em-Up für das Nintendo 64?

## Mini-Lenker und Analog-Fisch für Sony

Zwei ungewöhnlich geformte Pads kommen von Interact für die Playstation.

Die Analog-Sticks des "Barracuda"-Pads sind durch energische Zentrierfedern und größeren Bewegungsspielraum in kritischen Situationen besser zu steuern als die des Sony-Pendants. Leider sind die hinteren L/R-Tasten äußerst ungünstig platziert und nur schwer zu drücken – eine Tortur für Spiele, in denen Ihr diese Knöpfe öfter benötigt. Trotz umfangreicher Programmierungsfunktionen solltet Ihr das ansonsten tadellos verarbeitete Pad (knapp 70 Mark) deshalb erst ausprobieren. Prima zu handhaben ist dagegen das "Ultra Racer"-Lenkrad (etwa 80 Mark): Dieses Mini-Lenkrad wird von allen Analog-Rennspielen unterstützt und ermöglicht wie das Namco- "NeGcon" bessere Fahrzeugbeherrschung. Ein weicher Stoffüberzug verhindert das Abrutschen. Beide Controller findet Ihr im Fachhandel.



Quelle:  
Theo Kranz Versand,  
Playcom

- 1 / Goldeneye** **Rare**  
Unverändert die Nummer 1 – und dank MANIAC-Players-Guide frustfrei: Die geniale Agentenschlacht hält souverän die Spitze!
- 2 / FIFA Soccer '98** **Electronic Arts**  
Systemübergreifend der Sporterfolg: EAs Polygon-Kicker wurden besonders auf dem N64 runderneuert und spürten in hoher Auflösung.
- 3 / Diddy Kong Racing** **Rare**  
Kartspaß auf der Comic-Insel: Mit Brutal-Geballer und Niedlich-Geflitze hält Rare gleich zwei Genres souverän im Griff.
- 4 / Bomberman 64** **Nintendo**  
Kein Muckser nach oben oder unten: Die explosive Truppe bleibt trotz mehrerer Brandflecken auf Rang 4.
- 5 / Extreme G** **Acclaim**  
An der Science-Fiction-Front wird gerast, was die Bikes hergeben: Der zweite XG-Wettbewerb folgt im Dezember.



**HEY, WENN DIR DAS ZERLEGEN VON  
ZYKLOPEN UND VIERKÖPFIGEN  
HYDRAS NICHT GENUG IST, KANNST DU  
IMMER NOCH HADES EINS AUF DIE  
MÜTZE GEBEN!**



Vertrieb: Rushmore GmbH, Tel. 02131/6078, Fax. 02131/807111 • Premium GmbH, Tel. 0641/122009, Fax. 0641/122470  
Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 061/7552964, Fax. 061/7361222 • Österreich: ABC SPIELPASS Großhandels GmbH, Tel. 06622/56518, Fax. 06622/94794  
TM & © 1997 LucasArts. All rights reserved.





## NBA Pro '98

Konami für Nintendo 64 ab März in Deutschland



"NBA Pro '98" ist auch für die Playstation angekündigt, dürfte sich aber spielerisch etwas von der N64-Fassung unterscheiden.



Nach dem Erfolg von „ISS 64“ setzt Konami ihre XXL-Sportspielserie für das N64 mit einer Basketball-Simulation fort: „NBA Pro 98“ entführt Euch in amerikanische Korbball-Stadien, in denen die Superstars der Branche um die Wette dunken. Schrempf & Co. spielen eine Saison durch, starten gleich in die Playoffs oder lassen sich in ausführlichen Statistiken durchchecken. „NBA Pro '98“ wurde nicht vom selben Team wie „ISS 64“ entwickelt und hat demzufolge eine unterschiedliche Benutzerführung. Auf dem Platz tummeln sich solide animierte Basketball-Cracks in stattlicher Größe, ein knappes Dutzend Blickwinkel setzt individuelle Akzente. Unsere Vorabversion spielte sich gut, hatte aber keine besonderen Innovationen auf Lager. Ob „NBA Pro 98“ nach dem letzten Feinschliff in Wertungsregionen von „ISS 64“ vorstoßen kann, klären wir demnächst im Test.



## Reboot

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Alles böse kommt von oben: Der Held legt sich gerade mit einem Cyber-Helikopter an.



Cyberspace, wir kommen! "Reboot" beamt Euch in eine futuristische 3D-Welt, die Ihr auf einem Hoverboard durchstöbert. Mit Pistole, Granaten und Anti-Virus werden feindliche Gleiter und Roboter eliminiert. satte 21 Level der "Mainframe"-Szenerie stellen Euch vor immer neue Herausforderungen. Dabei freut Ihr Euch auf eine technisch moderne, fast verzerrungsfreie Polygon-Optik, tonnenweise Render-Szenen mit ulkigen Science-fiction-Charakteren und eine schicke Präsentation. Das Action-Inferno mit seichem Adventure-Einschlag unterstützt Sonys Analog-Pad und wird von einem orchestralen Soundtrack untermalt.



Schuh-Schonung: Ohne Hoverboard geht Ihr nicht aus dem Haus.



## Acclaim Sports Soccer

Acclaim für Nintendo 64, im Frühjahr in Deutschland



Lehrbuch-Impressionen: Der dunkle Spieler aus der sonnigen Antarktis läßt den Engländer ins Leere laufen.



Drängelei auf dem N64: Nach hochkarätigen Konami- und EA-Kickern schraubt auch das englische Probe-Team die Polygon-Stollen an. Spielerisch konzentriert sich das Team um

Darren Anderson ("Extreme G") auf technische Feinheiten. Hundertprozentige Torchancen will man vermeiden, nur durch überlegte Paßstafetten und geschickte Dribblings soll's beim Gegenüber einschlagen. Im übersichtlichen



Ein guter 64-Bit-Bekannter: Kollege Nebel zieht auf.



Halbzeit: Der Schiri schickt die Teams vom Platz.

Interface stellt Ihr neben Freundschafts- und Ligaspielen verschiedene Wetterbedingungen ein und klickt in unterschiedlichen Stadien – ob sich Schnee-, Regen- und Windböe deutlich auf's Geschehen auswirken, prüfen wir mit der finalen Testversion.

Um sich technisch in der 64-Bit-Liga zu behaupten, ersann das Designerteam zwei Neuerungen zu bisherigen Fußball-Titeln. Zum einen wird der mit dem 64DD ausgelieferte Zusatzspeicher automatisch erkannt. Habt Ihr das Addon eingesteckt, werden mehr Texturen als in der Standard-

Variante genutzt und führen zu einer abwechslungsreicheren Optik. Außerdem stellt Ihr die gewünschte Bildauflösung im Optionsmenü selbst ein. Gourmets mit Hang zu Highres-Grafik genießen deutlich feinere Polygon-Sportler, müssen dafür aber dezentes Ruckeln bei schnellen Ballstafetten in Kauf nehmen. Schraubt Ihr die Auflösung zurück, spürten die Kicker deutlich flüssiger über den Bildschirm. Weitere Details zu der Entwicklung von "Acclaim Sports Soccer" (alias "Ultra Soccer") findet Ihr in unserem Probe-Feature ab Seite 26.

In den kommenden Wochen arbeitet man in London ausschließlich an der Spielbarkeit und der künstlichen Intelligenz von Mitspielern und Computerteams, Knackpunkte jeder Kicker-Simulation. Die Grafikroutine ist hingegen bereits fertig. Bis zur Veröffentlichung möchte sich Acclaim vor allem noch um eine kassenträchtige Lizenz eines Fußballverbandes bemühen – erst dann wird sich entscheiden, ob Fantasie-Kicker oder Real-Helden auflaufen. "FIFA '98" und "ISS 64" sollten sich warm anziehen.



Der Editor: Hier wird ein Kicker texturiert.



Getümmel vor dem Strafraum: Rechts unten das Radar.



NEWS



## Wargames

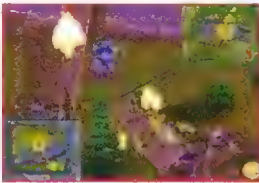
Apollon für Playstation, ab April in Deutschland



Tiefflug über feindliche Truppenmassierungen: Ihr schlagt den Feind mit Computer-Präzision!



Beängstigend realistisch geht's in der Echtzeit-Gefechtsimulation des Pentagon-Rechners NORAD zu: Durch die vollständig computerüberwachte Aufklärung sucht Ihr die Gegenseite durch chirurgische Einsätze von Kampfhubschraubern und Panzertruppen zu dezimieren. Allerdings kommandiert Ihr als schlauer Hacker immer nur Teile der Streitkräfte. Außerdem wißt Ihr nicht genau, ob sich die gestarteten Operationen nicht zu einem realen Krieg ausgewachsen. Projektleiter Rob Alvey war schon an der Entwicklung des Echtzeit-Klassikers "Dune 2" beteiligt – hoffentlich wird die Hacker-Story ähnlich packend.



Ungewöhnliche Bildaufteilung im Splitscreen: Attacke!



## Road Rash 3D

Electronic Arts für Playstation, ab April in Deutschland



Landausflug mit brachialer Gewalt: Gleich saust der bunte Flitzer durch's Unterholz!



Im Gegensatz zum ersten Biker-Treff auf der Playstation donnert Ihr beim 3D-Update völlig frei durch städtische Fußgängerzonen und ländliche Idylle. Doch egal, bei welcher Leder-Gang Ihr einsteigt: Auf der Jagd nach Preisgeld (für neue Maschinen in vier Leistungsklassen) siegt nicht nur der beste Fahrer. Überholt Euch ein Konkurrent, schwingt Ihr ihm beim Vorbeifahren eine Stahlkette an den Helm und beobachtet im Rückspiegel, wie der Loser einen Flugrekord aufstellt. Auf Cops seid Ihr schlecht zu sprechen: Durch Radarfallen aufgeschreckte Zweiradstreifen kickt Ihr mit Wucht in die Polygon-Fassade!



Waghalsige City-Jagd: Tempolimits? Nein danke!



## Need for Speed 3

Electronic Arts für Playstation, ab März in Deutschland



Nachtfahrt mit schnittigen Karossen: Durch aggressives Fernlicht blendet Ihr den arglosen Gegenverkehr in den Graben!



Mit dem dritten Teil der Fahrsimulation "Need for Speed" schickt sich das kanadische Entwicklerteam an, die Scharte der mißlungenen zweiten Episode auszumerzen. Neben verfeinerter Grafik mit Leuchteffekten (sogar die Sirenen verfolgender Streifenwagen spiegeln sich auf der Heckscheibe) soll künstliche Intelligenz für Outlaw-Atmosphäre sorgen: Abgehängte Cops etwa alarmieren den Sheriff, der flugs



In die Kurve gerutscht: Den Dreh habt Ihr schnell raus!



Ein netter Gag: Realistisch aufblitzende Bremslichter.

Straßensperren errichtet und kilometerweise Nägel auf den Highway streut. Sogar tranige Sonntagsfahrer drängeln Euch wütend beiseite, wenn Ihr kompromißlos vorbeischnellt und sie zu einer Vollbremsung zwingt.

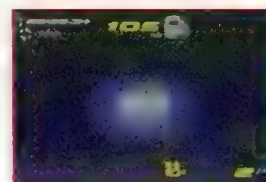
Leider konnten sich die rüpelhaften MAN!AC-Piloten nicht verge-wissern, wie groß der Ärger bei den CPU-Schlafmützen war: In unserer Vorversion durfte erst ein spärlich frequentierter, üppig bewaldeter Landkurs befahren werden. Auch stellte Electronic Arts mit dem Ferrari 550 Maranello erst ein schnittiges Modell in die

Polygon-Garage. Dafür war bereits der Nacht-Modus spielbar, in dem coole Abblend- und Fernlichteffekte die rauhe Fahrt begleiten. Nach einigen Schikanen auf laubübersäten Landstraßen wagt Ihr einen 90-Grad-Drift in einer festlich beflaggten Kleinstadt, ehe Ihr mit 200 Sachen wieder auf's offene Land düst. Das Fahrverhalten liegt in etwa zwischen den beiden Vorgängern: Nicht ganz so simulationslastig wie bei Teil 1, doch erheblich realistischer als bei der Fortsetzung. Die Grafik macht ebenfalls einen gewaltigen Sprung nach vorne und präsentiert sich auf der Höhe der Zeit: Neben Details wie Holzschuppen, bunte Häuserfassaden und üppige Baumbestände am Streckenrand genießen Fahr-Fans auch zahlreiche Effekte wie auf-flammende Bremslichter, Rauchschwaden bei Kavaliertests und aufgewirbeltes Laub. Insgesamt sollen bis Ende März zehn Strecken fertig sein, außerdem warten versteckte Abkürzungen auf die acht Nobelkarossen – u.a. von Mercedes, Jaguar, Lamborghini und Ferrari.

Wir gehen davon aus, daß Ihr bereits in der nächsten MAN!AC einen Test der finalen Fassung lesen könnt.



Regen zuhauf: Noch ist das Spiel nicht annähernd fertig.



Abwechslung in neun Wiederholungs-Perspektiven.



...Working Designs goes Sony: Die amerikanische Spieleschmiede war seit dem Mega-CD-Titel "Lunar - the Silver Star" treuer Sega-Verbündeter und übersetzte seither zahlreiche japanische Saturn-Titel wie "Advanced Military Commander" und "Dragon Force" in's Englische. Jetzt arbeitet die Firma an der Saturn-Übersetzung der japanischen Fassung des Rollenspiels "Lunar" – und wird in Kürze Playstation-Version in Angriff nehmen.



## Colin McRae Rally

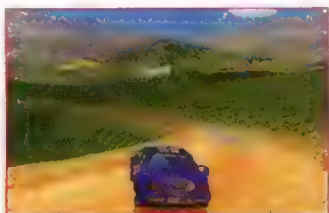
**PS** Colin McWer? Der erfolgreichste Rallyfahrer der Insel ist Euch spätestens im Frühjahr ein Begriff, wenn Codemasters mit "Colin McRae Rally" den indirekten Nachfolger zur erfolgreichen Tourenwagen-Simulation "TOCA" (MAN!AC 12/97) ausliefert.

Luxus-Grafik und Realismus stehen bei der englischen Schlammschlacht im Vordergrund: Während Euch Copilot Nicky Griaat Warnungen ins Ohr schreit, braust Ihr durch 48 authentische Kurse und verschiedene Tageszeiten, Dämmerung oder gar pechschwarze Nacht. Unterschiedliche Kameraperspektiven kennt Ihr auch aus anderen Rennspielen, doch in "McRae Rally" erlebt Ihr die Action auf Wunsch auch aus der Sicht einer wackelnden "Head Camera", die im Inneren des Autos montiert ist.

Da im Vergleich zu "V-Rally" & Co. die Simulationselemente überwiegen, erlernen Offroad-Anfänger die Techniken der Rally-Champs in der Fahrschule von Colins Bruder Alister. Doch auch fleißige Rally-Schüler werden Blechschäden nicht vermeiden können. Laut Codemasters kommt ein neues grafisches und physikalisches Modell zur Berechnung und Darstellung aller Crash-Folgen zur Anwendung: Den aktuellen Zustand Eures Wagen seht Ihr auf den ersten Blick an den Beulen und Dellen in der Karosserie.



Die Fahrphysik auf verschiedenen Untergründen steht bereits, andere Fahrer sind in "McRae Rally" noch nicht implementiert.



Nicht immer wölbt sich strahlend blauer Himmel über Euch: Auf einigen Strecken überrascht Euch die Dämmerung!



Ohne Tempolimit auf Korsika: Mit Colin McRae besucht Ihr die malerischsten Strecken der Welt.



## Dark Omen



Point'n'Click-Offensive: Das Icon-Menü rechts enthält die wichtigsten Befehle für jede Eurer Fantasy-Truppen.

**PS** Während PC-Besitzer bereits in den futuristischen "Warhammer 40.000"-Kosmos aufbrechen, ziehen Sony-Strategen noch durch die Fantasy-Welt des englischen Games Workshop. "Dark Omen" ist der indirekte Nachfolger zu "Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte". Im Echtzeit-Strategiespiel um Ritter, Orks und ballistische Geschütze bekommt Ihr es mit der Armee der Finsternis zu tun: Wer steckt hinter dem



Etappe für Etappe verstrickt Ihr Euch tiefer in das "Dark Omen"-Geschick

Aufstand der Zombies, den Ihr mit Kavallerie und Fußtruppen in die Schranken weist? Zwischen den Schlachten diskutiert Ihr mit dem Generalstab, mustert Eure Truppen, kauft neue Waffen und Magie.



## Flying Corps



Unter den Wolken ist die Freiheit grenzenlos: Den Doppeldecker-Luftkämpfen liegt ein realistisches Flugmodell zugrunde.

**PS** Auf Basis einer der spannendsten PC-Flugsimulationen entwickelt der englische Flipper-Experte Empire ("Pro Pinball: Time-shock") eine wilde Sony-Luftschlacht. Die Bilder auf dieser Seite entstammen einer frühen Version von "Flying Corps", zeigen jedoch bereits die beeindruckende Landschaftsgrafik, die während einer Luftschlacht von finsternen Rauchschwaden vernebelt wird. Geht Ihr in den Tiefflug, wird das flache Fraktal-Panorama zur massiven Polygonlandschaft. Ihr fliegt Missionen im ersten Weltkrieg und stürzt Euch in knatternde MG-Gefechte mit Triple- und Doppeldecker aller Nationen.



Hügelflug: Knapp über dem Erdboden weichen die Fraktale massiven Polygonen.

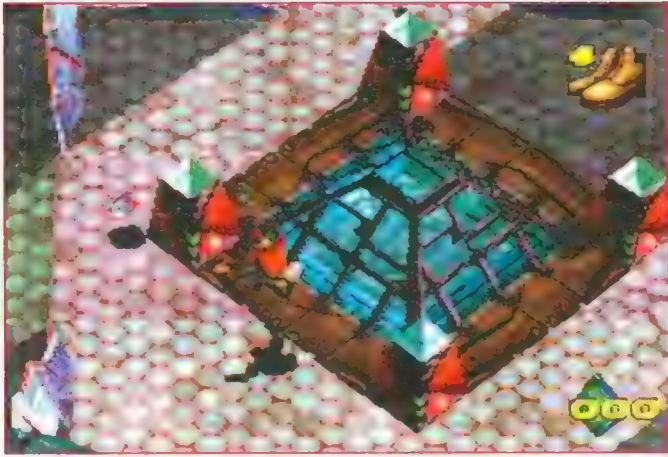


...Baller-Meisterschaft in Berlin: Das Computer- und Videospiel-museum in Berlin lädt zu einem nostalgischen Wettbewerb. Am Samstag, dem 14. Februar startet dort die "Space War"-Weltmeisterschaft, die den besten Spieler dieses Shoot'em-Up-Pioniers ermitteln soll. Gezockt wird auf dem Vectrex, als Hauptpreis winkt eine Playstation. Voranmeldung und weitere Infos unter 030/2793351

NEWS



## Pitfall 3D



Vier gewinnt – auch im Tempel: Diesen gläsernen Schrein öffnet Ihr durch ein verstecktes Edelstein-Quartett

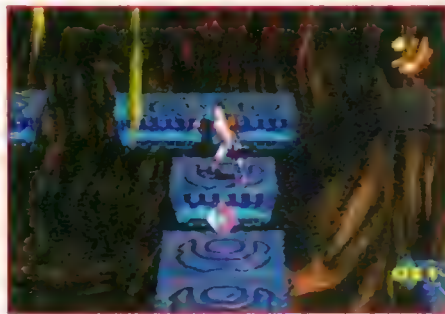


Auf Schritt und Tritt verfolgen den armen Harry aggressive Riesen-Mücken: Macheten-Attacken töten die Viecher

**PS** Jeder Konsolen-Generation sein "Pitfall": Im Gegensatz zu den flachen Vorgängern hüpfert der naßforscher Harry jetzt in drei Dimensionen zur Rettung eines versklavten Maya-Volkes. Die Welt von "Pitfall" kennt jeder Videospieler, Neulinge sind mit den Stichpunkten "Springen, Skorpione, Goldbarren und Lianen" sofort im Bilde. Das neueste Abenteuer führt den coolen Harry, Sohn des berühmten Atari-VCS-Forschers von 1981, in die Welt der tibetanischen Hochländer. Per Zeichentrick-Intro erfahrt Ihr die Hintergründe der Hüpferei: Eine mysteriöse Priester-Erscheinung teilt Harry mit, daß eine dunkle Macht die Elemente entfesselt habe, um das ortsansässige Volk zu versklaven. Harry stutzt ob der bekannten Indiana-Jones-Thematik und springt in einen leuchtenden Warp-Brunnen.

Auftakt zu einem scrollenden Abenteuer, daß Ihn durch über 20 aufregende Welten führt. Ob karg bewaldete Gebirgshügel, Marmortempel oder Moskitogeplagte Wälder: Stets versucht Harry, einen vorgegebenen Weg entlangzuhüpfen, ohne in den Abgrund zu plumpsen. Drohen ihn rotierende Messer zu zerschlitzen, wirft sich Harry zu Boden und krabbeln unter der Gefahr hindurch. Riskant ist der Erkundungsmarsch vor allem wegen der mysteriösen Fauna: Unscheinbar am Boden krabbelnde Skorpione packen den Forscher an der Wade und schleudern ihn zu Boden, mannsgröÙe Stechmücken saugen dem armen Kerl Blut aus den Adern, und Affenmenschen greifen nach seinem Kopf. Harry kontert mit geschliffener Machete, deren Einsatz allerdings einen beherzten Satz nach vorne, direkt an den Gegner erfordert: Meist verlieren beide Kontrahenten Energie, doch Harry labt sich einige Meter weiter an einer Säule weißen Lichts und füllt den darbhenden Energiebalken mit der lapidaren Bemerkung "Ah, that's better!" wieder auf. Stürzt Ihr dagegen von Steinplatten oder verschätzt Euch beim Lianen-Weitsprung, purzelt Ihr rettungslos in die Tiefe.

In den Lavagruben, Minenstollen und düsteren Wäldern warten neben Diamanten, die weitere Passagen öffnen, auch üble Monster-Bosse: Feuermonster erheben sich aus dampfender Schlacke, wuchtige Felsmonster grunzen Euch an. Damit Ihr dem armen Bergvolk trotzdem einen ruhigen Lebensabend beschert, sichert Ihr Euch Power-Ups für den anfangs mickrigen Taschensäbel. Diese Bonus-Gegenstände waren allerdings in den ausladenden Katakomben unserer Vorversion noch nicht verstreut, außerdem fehlen auf den Bildschirmfotos dieser Seite hier und da noch ein paar Texturen im Polygon-Busch. *cb*



Erkundungs-Hüpfer in drei Dimensionen: Jeder Fehltritt kostet Harry ein Leben!



Tückische Gruben: Wie beim Ur-Pitfall öffnen und schließen sich diese Fallen in einem strengen Rhythmus.



Sprung Passage: Meist ist der Pfad durch den Dschungel vorgegeben, nur selten hüpfst Ihr völlig frei durch die Szenerie



Vor einigen Abschnitten wird Eure Mission mit comicartigen Ladebildern illustriert



Fesche Intro im Zeichentrick-Stil: Harry auf der Suche nach dem bössartigen Dimensionshexer (rechtes Bild).

...Edel-Edition von "Command & Conquer 2":

Im März erscheint neues Futter für Echtzeit-Fans. Virgin veröffentlicht mit der "Alarmstufe Ruf Special Edition" eine vollwertige Version mit alten und vielen neuen Missionen. Neben den Schlachtfeldern der PC-Erweiterungs-CDs sind auch PlayStation-exklusive Feldzüge enthalten. Der Preis dieser neuen Ausgabe beträgt nur etwa 80 Mark.





# Technik-Talk

Im Londoner Vorort Croydon arbeitet Probe an Acclaim-Spielen für die gängigen Konsolen. MANIAC nutzte einen Besuch für kritische Gespräche. Lest alles über Technik, Perspektiven und Schwächen der Next-Generation-Systeme.

## „Traditionelle Genres behaupten sich“

Darren Anderson sieht ein Zusammenwachsen von alten und neuen Spielelementen

Mit der Option, die Bildauflösung bei "Ultra Soccer" selbst zu bestimmen, übernehmt Ihr eine Vorreiterrolle bei N64-Spielen

Darren: Ja, absolut. Der Spieler kann je nach Vorliebe zwischen schnellerer Bildrate und hochauflösender Grafik entscheiden. Heutzutage ist es für ein Spiel wichtig, über genügend Features zu verfügen, damit sich jeder die passende Konfiguration herausuchen kann. Allerdings wird ein N64-Spiel dadurch nicht automatisch besser. Man muß diese Auflösung auch spielerisch nutzen, etwa durch angepaßte Kollisionsabfrage. Tut man das nicht, wird die Auflösung nur zur Schlagzeile auf der Packung degradiert, und niemand hat wirklich etwas davon.

"Ultra Soccer" ist für das mit dem 64DD ausgelieferte Zusatz-RAM vorbereitet

Wird die Nutzung dieser Speichererweiterung die Grafik deutlich verbessern?

Darren: Die Optik wird klar besser aussehen, da wir mehr Texturen auf

den Bildschirm bringen. Das alleine sorgt aber noch nicht für eine neue Grafik-Dimension. Erst die Kombination aus hoher Auflösung und mehr Texturen macht den Unterschied. Beides hängt aufgrund der N64-Architektur direkt mit dem nutzbaren Hauptspeicher zusammen (siehe Interview mit Ash Bennett).

Mit der Erfahrung aus zwei N64-Projekten: Würden Sie auch wieder



Billard-Zeit: Darren Anderson und Ash Bennett ("Extreme G") sind vom N64 überzeugt.

für PC- und Playstation-Entwicklungen als Produzent fungieren?

Darren: Playstation vielleicht. PC nie mehr! Bei einer PC-Entwicklung geht viel zu viel Zeit für technische Aspekte drauf. "Ist dieses Board mit jenem Prozessor kompatibel mit dieser Spezialerweiterung?" Das sind Probleme, die Dich ständig vom echten "Design" des Spiels abhalten und zu Kompromissen zwingen.

Einige Freaks waren von der Grafik in "Extreme G" nicht überzeugt: Zuviel Nebel, keine deutlich bessere Grafik als bei vergleichbaren 32-Bit-Titeln. Wie kommentieren Sie solche Einwände?

Darren: Nun, ein Spiel muß sich immer mit der Konkurrenz messen, und verglichen mit zeitgleich erscheinenden Rennspielen wie "Multi Racing Championship" war "XG" klar besser. Kompromisse wie winzige Bildfenster beim Zweispieler-Modus haben wir dabei sogar umgangen. Wenn man sich mal auf eine 3D-Routine festgelegt hat, kann man nur mehr am Streckendesign feilen. Die Grafikroutine bei unserem Spiel ist nicht durchschnittlich. Ich finde, sie setzt zum Zeitpunkt ihrer Entwicklung Maßstäbe für die Hardware.

Warum sieht dann ein knapp drei Jahre altes "Sega Rally" auf 32-Bit deutlich besser aus als viele aktuelle 64-Bit-Rennspiele?

Darren: Man muß den Aufwand betrachten, mit dem ein Titel entsteht. Sega schöpfte mit "Sega Rally" genauso aus dem vollen wie Nintendo mit "Wave Race" und anderen Spielen. Mit einer Mannschaft, die zehnmal so groß ist wie Third-Party-Teams sowie genügend Zeit geht man völlig anders an eine Entwicklung heran: Jedes noch so kleine Problem wird von Spezialisten gelöst. Kleinere Teams müssen sich auf spezielle Aspekte konzentrieren, und das war bisher auf dem N64 meist nicht die Grafik, sondern das Spieldesign. Das Finale einer Entwicklung ist bei manchen Publishern die Hölle. Die Teams verlieren unter der näherrückenden Deadline mehr und mehr

### PROFIL

NAME: **Darren Anderson**

TÄTIGKEIT: **Produzent**

BETREUTE TITEL: **Extreme G, Ultra Soccer, Extreme G 2 (alle Nintendo 64)**



Acclaims N64-Fußballspiel ist bereits für die kommende Speichererweiterung des 64DD vorbereitet



# in London

die Qualität aus den Augen, jeder einzelne schielt nur noch auf den Termin. Später braucht sich niemand zu wundern, wenn die Gesamtqualität einfach nicht stimmt. Einige Rennspiele auf dem N64 enttäuschten mich grafisch so sehr, daß ich nicht die geringste Lust verspürte, sie zu spielen – ein Beispiel dafür, daß alle Komponenten einer Entwicklung stimmen sollten!

**Schlägt sich die Erfahrung mit dem N64 bei "Extreme G 2" in einer komplett neuen 3D-Engine nieder, oder verbessert Ihr die bewährte Version?**

**Darren:** Wir fangen definitiv neu an. Man darf nicht vergessen, daß "XG" Probes erster N64-Titel war. Jetzt gehen wir in manchen Bereichen anders an die Programmierung heran, und viele Teile des Codes würden uns eher behindern. Wir lernen permanent – es ist aufregend, mit dem N64 zu arbeiten. Schnelleres Scrolling, effektreichere Explosionen und bessere Fahrzeuganimation – den Unterschied erkennt Ihr sofort! ("Extreme G 2" erscheint im Dezember)

**Nintendo in Japan konzentriert sich zukünftig auf einen neuen Spiele-Aspekt und sagt das baldige Ende des konventionellen Spielmarktes voraus – ist das für Sie nachvollziehbar?**

**Darren:** Daß Spieler mehr und mehr mit Spielcharakteren interagieren ist eine logische Entwicklung. Die Beschränkung auf einförmige Handlungsmuster wie Ballern ist dem Videospielfan auf Dauer sicher zuwenig – soziale Interaktion macht wie in der Realität auch im Spiel Spaß.

Gleichzeitig sollte man dem Spieler die Illusion vermitteln, eine andere Persönlichkeit zu werden. Wenn wir es schaffen, daß sich ein Videospieler, gleich ob aus Sorge oder Siegeswillen, mit dem Spielcharakter identifiziert, dann steigt der Spaß am eigenen Handeln. Nachdem wir uns jetzt in Sachen Grafik, Polygon-Darstellung und Effekte so dramatisch gesteigert haben, sollten wir uns auf Sachen wie die künstliche Intelligenz konzentrieren.

Daß traditionelle Genres sich auf Dauer nicht behaupten, sehe ich allerdings nicht. Zum einen gibt es die bekannten länderspezifischen Unterschiede im Geschmack, zum anderen schließt die "Caring"-Idee (das Sorgen für ein virtuelles Lebewesen) andere Konzepte nicht aus. Ich sehe vielmehr ein Zusammenwachsen der beiden Bereiche. "Final Fantasy 7" ist ein Beispiel für ein solches Zusammenwachsen: Entwicklung von Charakteren geht einher mit kleinen Geschicklichkeits- und Action-Einlagen. Das Konzept wird sich erweitern, und schon bald schaffen wir keine Levels mehr, sondern "Welten". Darin allerdings soll der Spieler nicht ziellos umherirren, sondern auch seine Geschicklichkeit testen. Auch die Bewertung mit einer Punktzahl ist nicht veraltet, denn es sollte für den Spieler nachvollziehbar sein, wie er sich im Spiel behauptet. In der Kombination von Tradition und mehr Tiefe sehe ich die Zukunft.

Alle Interviews mit den Probe-Entwicklern wurden von Christian Blendl geführt.

## “Programmierer sind unersättlich“

**Peter Jones weiß ein Lied von knappem Hauptspeicher zu singen, ist aber von der Geschwindigkeit der Playstation überzeugt.**

**Ist es rechtlich schwierig, bei einer Lizenz wie "Batman" neue Charaktere einzuführen und Spielumgebungen zu designen?**

**Peter:** Es war nicht immer leicht. Beziehen sich Gegner wie unsere Sumpfmonster oder die Riesenspinnen nicht auf den Film, müssen sie von DC Comics und Warner genehmigt werden. Dabei werden bestimmte Entwürfe auch abgelehnt. Viel schwieriger war das Design der Locations wie der Chemiefabrik oder der Stadtviertel von Gotham. Die Entwürfe sollten sich dabei keinesfalls auf frühere Filme stützen, da Warner jeden Teil der Serie als eigenständige Lizenz vermarktet. Auch Hinweise auf Bösewichte wie Joker oder Two-Face sind nach dieser Richtlinie nicht erlaubt! Das bereitete uns Kopfschmerzen, schließlich taucht die "Axis"-Fabrik im ersten Film ausführlich auf, und wir hatten für diesen Schauplatz prima Entwürfe. Weiterhin mußten wir nicht nur das Aussehen, sondern auch die Architektur der Spielstufen eigenständig erweitern: Selbst wenn im Film das Museum nur aus einer Halle besteht, für das Spiel entwarfen wir einen kompletten Abschnitt mit Treppen, Etagen und Schaltern – nach der Devise "nah am Film, aber mit genügend eigenen Ideen".

**Welche Probleme treten beim Ziel auf, Ladepausen zu eliminieren und gleichzeitig neue Schauplätze von der CD zu lesen?**

**Peter:** Trotz aller technischen Probleme wollten wir dies unbedingt realisieren: Ladepausen während der Fahrt von einem Ort zum anderen schaden der Atmosphäre! Jeder Hauptabschnitt steht komplett im Speicher, während der Fahrt zum nächsten Ort laden wir unbemerkt die Gotham-Umgebung nach. Erst führten wir die Fahrsequenz deshalb ein, um den Spieler während des Ladens abzulenken. Schritt für Schritt wurde eine interaktive Welt daraus: Während der Fahrt kann Batman aussteigen und plündernde Banditen vermöbeln, aber auch ungerührt in die Bathöhle fahren und dort den Computer mit Tips füttern. Das Problem war dabei nicht die CD-Übertragungsgeschwindigkeit, sondern nur der Speicher. Wir haben bei der Quadratmeter großen Spielfläche so viele statistische Daten zu verwalten, daß wir drauf und dran waren zu sagen: "Es funktioniert nicht, wir können keine Wunder vollbringen." Aber trotz aller Widrigkeiten und kleiner Einbußen haben wir das Konzept umgesetzt und alles geschafft was wir uns vorgenommen haben.

**Nach welchem Prinzip arbeitet die Laderoutine im Detail?**

**Peter:** Wir holen uns die Daten zur Darstellung im Videospeicher laufend von der CD. Dazu ist es nötig, daß die Konsole trotz Ladevorgang genug Polygone zeichnen kann – das ist zum Glück der Fall. Sobald die Grafikdaten der sich

### PROFIL

**NAME:** Peter Jones

**TÄTIGKEIT:** Produzent

**BETREUTE TITEL:** Batman & Robin (Playstation)



Probes ambitioniertes 3D-Action-Adventure "Batman & Robin" (Bericht in MAN!AC 8/97) wird gerade fertiggestellt.

ständig verändernden Landschaft geladen worden sind, geben wir sie auf dem Bildschirm aus.

**Ist diese asynchrone Nachladetechnik die Zukunft bei Playstation-Spielen?**

**Peter:** Natürlich profitiert die Grafik vom Nachladen, es befreit uns von der einengenden Speicherproblematik. Aber es gibt zwei Probleme: Zum einen muß man für spielerischen Gehalt sorgen, damit die optische Abwechslung nicht in spielerische Langeweile mündet. Zum anderen müssen die Daten in besonderer Form auf der CD liegen, damit der Ladevorgang schnell abläuft. Wenn der Spieler jedoch ein von Feinden befreites Gebiet verläßt und erneut betritt, sind bei gruppierten Daten alle Gegner wieder da: Dieses Problem begrenzt die Anwendung des Prinzips in einer offen zugänglichen Spielwelt.

**Warum hat sich die Entwicklung so lange verzögert? Schließlich sollte "Batman & Robin" doch schon zum Start des Films fertig sein.**



**Peter:** Acclaim hat bezüglich schwacher "Batman"-Lizenzspiele einen schweren Stand auf dem Markt, deshalb konzentriert man sich jetzt auf hochwertige Film- und Comicumsetzungen. Hätten wir die Teile des Programms zusammen geschustert und veröffentlicht, hätte jeder gesagt "Wieder ein Lizenz-Schnellschuß". Aufgrund der Vielzahl an Genres wie Beat'em-Up, Shoot'em-Up oder Rennspiel, die wir hier verknüpfen, verschlingt die Kombination der einzelnen Sequenzen sehr viel Zeit. Wir sind froh, daß wir diese Extrazeit bekommen haben, denn auch so hatten wir genügend Aufgaben wie Speicherzuteilung oder Motion-Capturing.

**Die angesprochene Verknüpfung von mehreren Genres ist schon oft fehlgeschlagen...**

## PROFIL

**NAME:** *Ash Bennett*

**TÄTIGKEIT:** *Programmierer*

**BETREUTE TITEL:** *Extreme G, Ultra Soccer, Extreme G 2 (alle Nintendo 64)*

**Peter:** Stimmt, aber wir konnten uns zur Verknüpfung der Spielelemente den "Batcomputer" zunutze machen. Dieses grafische Interface verschafft dem Spieler genügend Überblick, was gerade zu tun ist: Fahre zu Punkt A, beschaffe Objekt B, usw. Um den Einstieg zu erleichtern, ist in der Anleitung eine Hilfestellung für die ersten Stunden in Gotham abgedruckt. So vermeiden wir Frust und machen den Spieler mit der offenen Umgebung vertraut, in der er sich bewegen kann.

**Welche Erfahrungen machten die Programmierer des Teams mit der Playstation?**

**Peter:** "Wir brauchen mehr Speicher!" Selbst jetzt, in der Endphase des Projekts, arbeiten wir noch fieberhaft an der effizienteren Verwaltung von Daten. Ansonsten sind Programmierer ein unersättliches Volk. Egal, auf welcher Hardware, sie wollen immer noch mehr Leistung, mehr Farben...

Aber zurück zum RAM: Ich glaube, daß vor allem die vorgegebene Größe von Sound-, Video- und Hauptspeicher die Einsatzmöglichkeiten beschränkt. Es

wäre toll, wenn wir dieses Nadelöhr nur ein wenig erweitern könnten. Insgesamt ist die Playstation mächtig schnell. Viele optische Effekte werden heutzutage von den Spielern als selbstverständlich erachtet und müssen doch aufwendig programmiert werden. Zum Glück haben wir bei dieser Konsole die Geschwindigkeit, die wir für solche Effekte brauchen. Klar, wir haben kein Z-Buffering, und manchmal blitzen Polygone. Aber mal ehrlich: Wenn das Spiel wirklich gut ist, stört das kaum. Nach wie vor schaufelt die Playstation eine beeindruckende Menge an Polygonen auf den Bildschirm.

**Hat eine verspätete Filmumsetzung denn kommerziell noch eine Chance? Kann sich das Projekt trotz der hohen Entwicklungskosten noch rechnen?**

**Peter:** Das hat uns ebenfalls beschäftigt. Aber im Fall "Golden Eye" sieht man, daß ein Spiel auch mit einem Jahr Abstand zum Film Erfolg haben kann – wenn die Qualität stimmt. "Batman" ist wie Bond zeitlos, und das Spiel ist ein eigenständiges "Batman"-Abenteuer in Anlehnung an den Film – mehr eine "Batman"-Lizenz als eine Filmlizenz.

## “Das N64 ist derzeit die beste Maschine“

**Programmierer Ash Bennett ist von der 64-Bit-Hardware überzeugt und geht von rasanten Leistungssprüngen aus.**

**Wie kamen Sie mit dem N64 bei "Extreme G" und "Ultra Soccer" zurecht?**

**Ash:** Ich mag das Gerät. Für einen Programmierer ist es die beste Maschine, die es derzeit gibt. Ein Problem sind lediglich die knappen acht Megabyte des Moduls, mit denen unser komplettes Spiel auskommen muß.

**Einige Entwickler bezeichnen den fehlenden Soundchip als Nachteil des N64...**

**Ash:** Oh ja, die Architektur ist in dieser Hinsicht konsequent schlank: Es ist kein eigener Soundchip da, der die Daten für Musik verarbeitet. Jedes Sample kostet Rechenzeit, die dann für die Grafik fehlt. Bei "Extreme G" geht etwa 10% der Prozessorleistung für den Soundtrack drauf.

**Im Hinblick auf den "Extreme G"-Nebel waren viele Spieler enttäuscht. Ist die Playstation bei der Polygonleistung wirklich besser?**

**Ash:** Nun, wenn man die reine Zahl von berechenbaren Polygonen betrachtet, hat sie schon einen Vorteil. Aber im Endeffekt ist diese theoretische Zahl nicht so relevant. Der Prozessor des N64 kann die Polygone schneller berechnen, und wir Entwickler können sie problemlos größer darstellen, weil Texturen nicht verzerren. Schon Weihnachten '98 wird es Spiele für das N64 geben, die die Playstation nie und nimmer hinbekommen würde. Die fünf Jahre Entwicklungserfahrung

mit der Playstation führt zu beeindruckenden Spielen, aber langsam kommt die Erfahrung auch beim N64 – mit denselben Steigerungen.

**Arbeitet Probe ausschließlich mit Nintendo-Tools oder werden eigene Routinen programmiert?**

**Ash:** Im Moment beträgt das Verhältnis 50 zu 50. Die Tools sind nicht schlecht, nur machen sie selten genau das, was man im Moment braucht. Dafür benötigen wir dann maßgeschneiderte Lösungen. Aber Nintendo steht uns hilfreich zur Seite. Wenn wir Informationen zu bestimmten programmtechnischen Fragen brauchen, liefern sie uns das, was wir wollen.

**Warum gibt es grafisch einen so großen Unterschied zwischen Nintendo-eigenen 64-Bit-Spielen und bestimmten Third-Party-Titeln wie "Top Gear Rally" oder "Multi Racing Championship"?**

**Ash:** Bei der Spieleprogrammierung ist es hilfreich, ohne Umweg mit den Hardware- und Tool-Entwicklern zu sprechen. Nintendo hat genau diese Möglichkeit, deshalb finden sie als erste Lösungen für bestimmte Probleme, und das sieht man den Spielen an. Nintendo setzt ungleich mehr Leute an ein Projekt als Fremdhersteller. Sie können es sich leisten und verkaufen von Spielen wie "Mario 64", "Wave Race" oder "Lylat Wars" erheblich mehr als andere Anbieter. Damit kommt im Gegenzug wieder viel Geld für neue Projekte herein.

**Die hohe Auflösung von "NFL Quarterback '98" und "Ultra Soccer" ist beeindruckend. War die Nutzung dieses Grafik-Modus problemlos?**

**Ash:** Man könnte meinen, die Auswirkungen wären vor allem in der Geschwindigkeit zu erkennen, weil mehr Pixel berechnet werden müssen. Das ist aber zweitrangig. Das Hauptproblem dabei ist, daß man doppelt soviel Speicher braucht...

**...also Video-RAM für die Bildausgabe auf dem Bildschirm?**

**Ash:** Nein, die Architektur ist in dieser Hinsicht etwas anders. Wir haben beim N64 einen großen Vier-Megabyte-Speicher, den wir uns



Probe macht Musik: Im Soundstudio entstehen N64-Tracks unter Berücksichtigung der begrenzten Prozessorleistung.



# „Nur Assembler ist schnell genug“

**Tony Beckwith erläutert technische Unterschiede und die Programmierung der Konsolen**

**„Forsaken“ ist eine Multiformat-Entwicklung auf PC, Playstation und N64. Ist es möglich, die 3D-Engine der Playstation auf das N64 zu übertragen, oder**

**muß für jede Konsole eine eigene Grafikroutine ausgetüftelt werden?**

**Tony:** Auf dem N64 läuft eine modifizierte Playstation-Engine. Wir benutzen große Teile des 32-Bit-Codes ganz ohne Änderungen auf dem N64. Es ist übrigens am einfachsten, PC-Code auf das N64 zu übertragen, denn beide Plattformen arbeiten mit Fließkomma-Arithmetik. Dagegen benutzt die Playstation das Integer-Prinzip, also das ganzzahlige System. Es ist kein Problem, auf einem Fließkomma-System Integer-Code zu nutzen,



„Forsaken“ macht Fortschritte: Zur Zeit wird bei Probe der Single-Modus getestet.

nach Belieben aufteilen können. Es gibt also kein festes Video-RAM wie z.B. bei der Playstation. Nutzen wir den Highres-Modus, reduziert sich das verfügbare RAM auf einen Schlag um ein Viertel!

**Also wird es mit einer Speichererweiterung deutlich mehr Highres-Spiele geben?**

**Ash:** Auf jeden Fall. Das heißt, wenn sich die Erweiterung durchsetzt, und Entwickler davon ausgehen können, daß jeder Spieler seine Konsole aufrüstet hat.

**Welche weiteren Vorteile hat die Speichererweiterung auf die Spiele? Werden sie schneller?**

**Ash:** Bis zu einem gewissen Grad werden die Spiele schneller, denn man kann die Daten anders aufteilen. Aber im Kern ist die Effizienz eines Programms von der Struktur abhängig, nicht vom Speicher.

**Kann man zusätzlichen Speicher für detailreichere Texturen nutzen?**

**Ash:** Das ist problematisch, denn pro Polygon haben wir nur eine festgelegte Speichergröße für Textur-Daten zur Verfügung. Auch die Speichererweiterung ändert an dieser vorgegebenen Relation nichts.

Aber die Grafik wird durch eine größere Vielfalt an Texturen abwechslungsreicher.

**Die Speichererweiterung wird also bereits unterstützt. Laufen auch schon Entwicklungen für 64DD-Spiele?**

**Ash:** Im Moment noch nicht. Wir haben die Unterlagen, aber bis jetzt konzentrieren wir uns auf Module, die wie bei „Ultra Soccer“ auch den Zusatz-Speicher nutzen.

**Werden wir je ein N64-Rennspiel ohne diesen Nebel, mit weit entferntem Horizont erleben?**

**Ash:** (lacht) Ja, daran arbeiten wir gerade. Die Qualität wird dramatisch steigen. Nintendo wird dieses Jahr sehr viele Informationen an die Entwickler geben, die für signifikant bessere Spiele einfach erforderlich sind.

Sobald wir direkt an der Hardware programmieren, werden erstaunliche Resultate möglich!

andersrum funktioniert das aber nicht – hier ist das N64 vielseitiger. Auch das Z-Buffering ist entscheidend für die einfache Umsetzbarkeit von Code. Moderne PC-Grafikkarten wie auch das N64 besitzen diese Funktion zur Bestimmung der Polygon-Werte auf der Z-Achse. Während beim N64-Code somit umständliche Routinen etwa beim Öffnen eines Tores wegfallen, da die Poly-

gone korrekt hintereinander geschoben werden, ist das Ganze bei der Playstation schon problematischer. Hier ploppen die Polygone ohne eine spezielle Korrekturroutine unschön ineinander.

**„Forsaken“ besticht durch optische Effekte und rasante Grafik. Kann man so eine Leistung mit Sony-Tools und den Standard-Entwickler-Infos überhaupt erzielen?**

**Tony:** Nein, das halte ich für ausgeschlossen. Die Playstation ist eine verflucht schnelle Maschine, aber alle Routinen in C zu programmieren, wäre für einen 3D-

Shooter zu langsam. Bei „Forsaken“ mußten wir viele optische Effekte erzielen und aufgrund enger Korridore die lästigen Textur-Verzerrungen vermeiden. Unsere benötigten Routinen wie Lichteffekte und Polygon-Subdividing sind in Assembler programmiert, die haben nichts mit den vorgegebenen Tools zu tun.

**Wurden die Sony-Libraries mit Hilfsroutinen und Dokumentationen in den letzten Jahren besser?**

**Tony:** Das hängt von der Herangehensweise ab: Willst Du die Hardware direkt programmieren oder über den Umweg der Libraries? Klar kommen ständig neue Versionen von Tools. Aber erst seit Sony uns gezeigt hat, wie die Hardware im Kern funktioniert, ist ein Damm gebrochen. Das ist jetzt etwas über ein Jahr her, und seitdem sparen sich die meisten Entwickler den Umweg und arbeiten direkt an der Hardware. Deshalb laufen die neuen Spiele so unglaublich schnell.

**N64 oder Playstation, auf welcher Konsole entwickelt es sich angenehmer?**

**Tony:** Auf dem N64 erhält man schneller handfeste Ergebnisse, ohne sich mit Kleinigkeiten wie Grafikfehlern aufzuhalten. Geht man der Materie auf den Grund, klappt's auch mit der Playstation hervorragend, keine Frage. Aber

um beim N64 zu bleiben: Wir fangen erst an, die Maschine zu verstehen, denn sie ist wirklich ungemein leistungsfähig.

**Wie sehen Sie die Technik der Playstation, nachdem Sie mit PC- und N64-Projekten vertraut sind: Bleibt die Playstation konkurrenzfähig?**

**Tony:** Technologisch ist die Playstation veraltet. Unsere Industrie bewegt sich so schnell, die Ansprüche der Entwickler an die Hardware machen da keine Ausnahme. Verschärft wird das Problem, da die Playstation schon in Kürze die einzige Plattform sein wird, die keine der fortgeschrittenen 3D-Funktionen besitzt. Aber wir dürfen nicht vergessen, daß wir uns auf dem Konsolensektor befinden. Hier kann man technisch naturgemäß nur kurzzeitig up-to-date sein, und trotz eines bestimmten Alters „lebt“ die Konsole noch. Schließlich baut sich beständig ein größerer Kreis an Besitzern auf, da will Sony verständlicherweise nicht plötzlich ein neues Gerät auf den Markt werfen. Für uns heißt das, mit den Gegebenheiten klarkommen zu müssen, auch wenn es aufwendig ist, von anderen Plattformen gewohnte Effekte auf der Playstation zu erzielen. In den nächsten zwei Jahren werden wir also trotz PC und N64 eine Menge weiterer Playstation-Titel in Angriff nehmen.



„Forsaken 64“: Einfachere Programmierung des 64-Bitters führt zu schnelleren Ergebnissen als bei der Playstation.

## PROFIL

**NAME:** Tony Beckwith  
**TÄTIGKEIT:** Produzent  
**BETREUTE TITEL:** Forsaken (PC, Playstation, Nintendo 64)





DER DEUTSCHE  
VERBANDSPEZIALIST

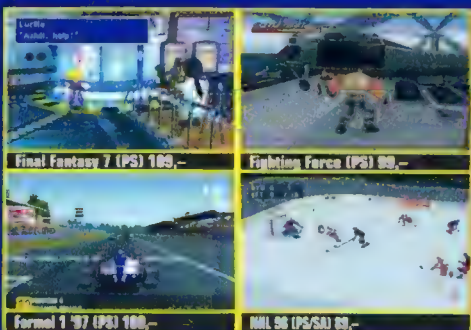
ESN-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDHÄNDLER 1996  
AUF DER ESN-MESSE IN NÜRNBERG.

# THEO KRAENZ VERSAND

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße 28

Laden  
97070 Würzburg:  
Johannisplatz 11

## ANGEBOTE DES MONATS

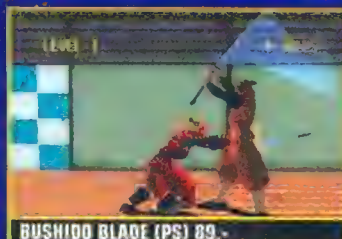


**SOLANGE VORRAT:**  
SONY PLAYSTATION  
INKL. OFFIZIELLEM  
SONY GAMES GUIDE  
**299,-**

## Playstation

- SONY PLAYSTATION 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD
- SOLANGE VORRAT REICHT:
- SONY PLAYSTATION INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE (sonst. s.o.) 299,-
- CONTROL PAD ORIG. 44,-
- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- LEMKRAB MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-
- MOUSE INKL. MOUSEPAD 59,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG. 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEGCON PAD 89,-
- ACE COMBAT 2 89,-
- ACTUAL ICE HOCKEY (FEB) 94,-
- ACTUAL TENNIS (FEB) 94,-
- AGENT ARMSTRONG 84,-
- AIR RACE 99,-
- ARK OF TIME 84,-
- ARMORED CORE (MARZ) 89,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- AYRT. SENNA KART DUEL 2 84,-
- BAPHOMET'S FLUCH 2 89,-
- BATMAN & ROBIN (FEB) 84,-
- BEAST WARS (APRIL) 89,-
- BLOODY ROAR (FEB) 84,-

- BRAHMA FORCE (MARZ) 84,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUG RIDERS (FEB) 84,-
- BUGGY (FEB) 94,-
- BUSHIDO BLADE (FEB) 89,-

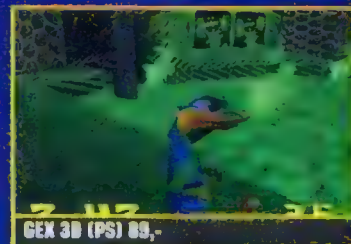


- BUST A MOVE 3 (FEB) 59,-
- CART INDY CAR (FEB) 89,-
- CLOCK TOWER 99,-
- COLONY WARS 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 99,-



- CONSTRUCTOR (FEB) 89,-
- COOL BOARDERS 2 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 89,-
- CROC 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (MARZ) 89,-
- DIABLO (MARZ) 89,-
- DISC WORLD 2 89,-
- DODGEM ARENA (MARZ) 84,-
- EVERYBODY'S GOLF (FEB) 79,-
- FIFA SOCCER '98 WM QUALIFIKAT. 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII 109,-
- FORMEL 1 '97 109,-
- FORSKEN (APRIL) 89,-
- G-POLICE 109,-

- GEX 3D (MARZ) 89,-



- GRAND THEFT AUTO 89,-
- HEAVEN'S GATE 79,-
- HERC'S ADVENTURE 89,-
- HERCULES 89,-
- INDY 500 (FEB) 89,-
- ISNOGUD (FEB) 94,-
- JET RIDER 2 (MARZ) 79,-
- KURUSHI 79,-
- MAGESLAYER (FEB) 89,-
- MAGIC THE GATHERING MASS DESTRUCTION 84,-
- MATCHDAYS 3 (MARZ) 94,-
- MEDIEVAL (FEB) 89,-
- MEGA MAN 8 (FEB) 89,-
- MEGA MAN BATTLE & CHASE (FEB) 89,-
- MDK 84,-
- MONOPOLY 84,-
- MOTO RACER 89,-
- MOTOR MASH 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 je 79,-
- NAGANO WINTER OLYMP. (FEB) 99,-



- NASCAR '98 89,-
- NEED FOR SPEED 3 (MARZ) 89,-
- NEWMAN HAAS RACING (MARZ) 89,-

JETZT NEU!



## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRAENZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FÖRDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEN 13 DM UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG (DIN 13) AN:

# 09 31 / 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRAENZ

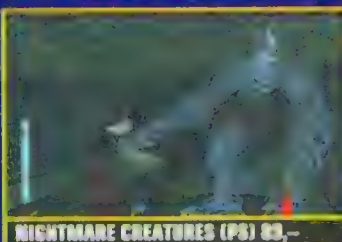


# ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

## 09 31 / 35 45 20

## 0180 52 11 844

NBA HANGTIME	99,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98 (FEB)	99,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES	89,-



NIGHTMARE CREATURES (PS) 89,-

NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MARZ)	94,-



ONE (PS) 94,-

PANDEMONIUM 2	99,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS (MARZ)	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (FEB)	89,-
POINT BLACK (MARZ)	89,-
POWERBOAT RACING (MARZ)	84,-
POWERSLIDE	89,-
POWER SOCCER 2	89,-
PREMIERE MANAGER 98 (FEB)	94,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MARZ)	79,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RASCAL (MARZ)	89,-
RESIDENT EVIL 2 (APRIL)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT CUT	84,-
RISIKO	84,-
RIVEN - MYST 2 (MARZ)	114,-
ROAD RASH 3D (MARZ)	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (FEB)	89,-
SIGN OF THE SUN (MARZ)	84,-
SHADOW MASTER	89,-
SKULL MONKEYS (FEB)	89,-



SKULL MONKEYS (PS) 89,-

STEEL REIGN (FEB)	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	69,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MARZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP	94,-
TOMB RAIDER 2	94,-



TOMB RAIDER 2 (PS) 94,-

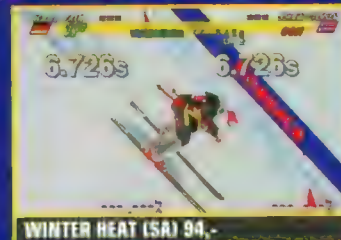
SPIELEBERATER TOMB R. 2 ORIG	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-

UBIK (FEB)	99,-
V RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARHAMMER 2 DARK OMEN (MAR)	89,-
WAYNE GATSKY HOCKEY 98 (MARZ)	89,-
WCW VS THE WORLD	99,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (FEB)	89,-
WRECKING CREW	99,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MARZ)	84,-
Z	79,-



### Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SPIEL "SOVIET STRIKE"	
SATURN MEGA ACTION SET	139,-
WIE MAXI SET-BLAM MACHINEHEAD + SMOULSHOCK+THUNDERHAWK 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAAD MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-	
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM (FEB)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (APRIL)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISC WORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98 WM QUALIFIKAT	89,-
FORMULA KARTS	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MAXIMUM FORCE (FEB)	74,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
PANZER DRAGON SAGA (APR)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MAR)	84,-
TETRIS PLUS	79,-
WINTER HEAT (FEB)	94,-



WINTER HEAT (SA) 94,-

WIPEOUT 2097	89,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z	99,-



### Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG.	54,-
(ROT, GRÜN, BLAU, GELB, SCHWARZ, GRAU)	
MADCATZ LENKRAAD NEW VERS.	149,-
INKL. PEDALEN, MEM.CARD-EINSCHUB	
GAME BUSTER	99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISE USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	139,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 - WM QUALIFIK.	134,-



FIFA 98 (N64) 134,- / (PS/SA) 89,-

FIGHTERS DESTINY (FEB)	129,-
GOEMON MYST NINJA (MARZ)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH.	119,-
NAGANO WINTER OLYM. (FEB)	144,-
NBA PRO 98 (FEB)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	139,-
NHL BREAKAWAY 98 (FEB)	129,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TETRISPHERE (MARZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK	99,-
WAYNE GRETZKY 98 HO. (FEB)	129,-
WCW WRESTLING	139,-
YOSHIS STORY (MARZ)	109,-



YOSHIS STORY (N64) 109,-

### TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL	29,-
POCKET MAX -	
DT. (HUND)	29,-
REXI - DT. (HUND)	19,-

# TOP SPIELE

## ZU KNALLERPREISEN

### Sega Saturn

BLAM MACHINEHEAD	24,-
CRIMEWAVE	14,-
D	14,-
FIFA SOCCER 97	24,-
FIGHTING VIBERS	49,-
JOHNNY BAZOOKATOHI	24,-
LAST BRONX	79,-
MADCATZ LENKRAAD NEW VERS.	149,-
MASS DESTRUCTION	49,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NHL 97	24,-
HIGHTS MIT 3D ANALOG CON.PAD 79,-	
OLYMPIC SOCCER	19,-
SEGA BALLY	69,-
SHOCKWAVE	24,-
SHOCKWAVE ASSAULT	14,-
SOVIET STRIKE	29,-
SWAGMAN	29,-
THUNDERHAWK 2	24,-
VIRTUA HYDRA	29,-
VIRTUAL GOLF	24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	29,-
TOMB RAIDER	59,-
TOSHINDEN URA	49,-

### Playstation

AIR COMBAT PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY PLATINUM	49,-
CARNAGE HEARTS	79,-
CRASH BANGDOOT PLAT. (FEB)	49,-
DESTR. DERBY 2 PLAT (FEB)	49,-
FADE TO BLACK PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 98 PLATINUM	49,-
INT. TRACK & FIELD PLATIN.	44,-
MICRO MACH. V3 PLAT (MAR)	49,-
PGA TOUR 98 PLATINUM	49,-
FORSCHER CHALL. PLAT (MAR)	49,-
RAYMAN PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REV. PLATIN.	49,-
ROAD RASH PLATINUM	49,-
SOUL BLADE PLATIN. (MARZ)	49,-
SOVIET STRIKE PLATINUM	49,-
TEKKEN PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 PLATIN.	49,-
TIGER SHARK	69,-
TRUE PINBALL PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	44,-
TUNNEL B1	29,-
WIPEOUT 2097 - PLAT. (MAR)	49,-
WORMS PLATINUM	44,-

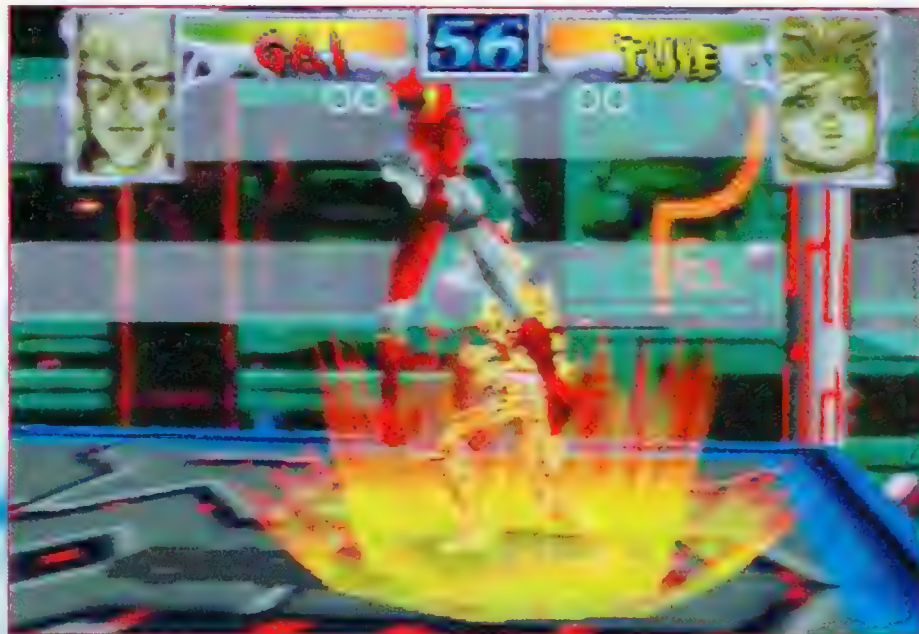
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT  
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS  
SCHNELLSERVICE  
FÜR UNSERE KUNDEN  
IN ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN  
TEL: 0049/85 17 37 77

1DM 7,5 ÖS. PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.





Zwei in einem: Drückt Ihr dreimal auf die B-Taste, verwandelt sich Euer Held in einen goldenen Krieger, der ein paar Specials mehr beherrscht.

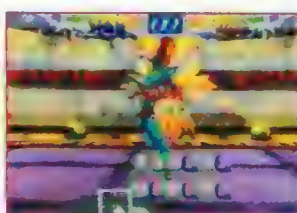
## Dual Heroes

**N64** Die "Dual Heroes" recyceln zwar das "Dr. Jekyll & Mr. Hyde"-Prinzip als Prügelei, mit dem grünen Punkt des dualen Systems haben die acht Blechschläger jedoch nichts zu tun: Hob, Retzu und sieben andere Helden vertrauen auf Hiebe und Tritte, acht bis zehn Specials und Würfe. Drückt Ihr dreimal die Block-Taste, verwandelt sich Euer Held: Er schlüpft – von eckigen Special-FX untermalt – in einen goldenen Kampfanzug und hat für wenige Sekunden drei bis vier Combos mehr in petto. Mit der Z-Taste weicht Ihr in die dritte Dimension aus, ein Abwehrgriff ist ebenfalls möglich.

Die Steuerung via Analogstick ist umständlich und ungenau, die wenigen Spezialschläge habt Ihr sofort ausgereizt. Eure Gegner fallen auf die simpelsten Tricks herein: Wartet in sicherer Entfernung eine Schlagserie Eures Gegenübers ab, stürmt vor und setzt zum Wurf an – dies wiederholt Ihr bis zum "Perfect".



Fliegende Kicks: Mit Euren Wirbelattacken schafft Ihr satte 16-Hit-Combos.



Ist kein Kumpel bei der Hand, wählt Ihr einen von neun Computerspielern (Mitte): Eine Statistik zeigt Euch die Spezialangriffe der CPU-Recken.

Sieg. Nur die ungewöhnlichen Spielmodi machen "Dual Heroes" für Prügelspieler interessant: Habt Ihr keinen Kumpel bei der Hand, stellt Ihr Euch in einer Variation des Zweispieler-Modus neun CPU-Spielerprofilen, die sich in den Kriterien Wurf, Block und Combo unterscheiden. Die Spieler lernen sogar von Euch und setzen Euch Runde für Runde mit verschiedenen "Dual Heroes" unter Druck. An den schwunglosen Animationen, der simplen Spielmechanik, der miesen Steuerung und dem dumpfen Sound ändert dies jedoch nichts. Bei Würfen schwenkt die Kamera grundsätzlich in eine Perspektive, die Euch Rücken und Füße in Großaufnahme zeigt! Ein Kampf verläuft wie der andere: Die Gegner stehen sich gegenüber, abwechselnd wird geblockt und zugeschlagen – bis die CPU einen Fehler macht. *oe*

Testmuster von Mowin, Augsburg. Tel: 0821 3490226



Bunt, aber ohne Abwechslung: In den Tunnelsystemen ist gezieltes Steuern kaum möglich.



Game Over: Bei voller "Damage"-Leiste schmiert Euer Raumer hilflos ab und bleibt rauchend liegen.

## Aero Gauge

**N64** Als wagemutiger Tausend-sassa nehmt Ihr bei "Aero Gauge" an wilden Flugrennen auf vier verschachtelte Strecken teil. Allerdings lernt Ihr Hitzkopf Plag, Taucherbraut Z-Mart sowie sieben weitere Charaktere nur in der Anleitung kennen – auf dem Bildschirm müßt Ihr Eure Wahl anhand der schnittigen Gleiterjets treffen. Diese sind unterschiedlich wendig und verschieden dick gepanzert. Geballert wird bei den rasanten Grand-Prix-Flügen leider nicht: Lediglich Berührungen mit Canyon-Felsen und Tunnelwänden beschädigen Euren Flieger bis zum Totalschaden. Dann raucht Euer Wrack am Boden aus und der Traum vom Titel ist vorbei.

Deshalb sollten notorische Bruchpiloten auf der Zielgerade in die Boxengasse ausscheren und den Schaden beheben: Wie bei "Wipeout 2097" verringert das Boxen-Kraftfeld während des Flugs Eure Beschädigung. Vor jedem Rennen absolviert Ihr zwei Qualifikationsrunden in zerklüfteten Inselwelten, nächtlichen Neon-Metropolen und vernebelten High-Tech-Fabriken. Beim Rennen selbst zählt die erreichte Position allerdings nicht mehr



Im Zweispielermodus sind keine CPU-Gleiter unterwegs. Der Grafikaufbau ist stets klar erkennbar.





Im futuristischen Chinatown bestimmt Ihr den Weg teilweise selbst: Beachtet die Kursübersicht links.

viel – die CPU-Flieger düsen davon, als ob der Teufel hinter ihnen her wäre. Um Kollisionen mit trichterförmigen Tunnel-einfahrten zu entgehen, zieht Ihr Euer agiles Gefährt nach unten und werdet in wilden Links-Rechts-Kombinationen umhergeschleudert. Kaum erblickt Ihr wieder Tageslicht, steigt Ihr nach oben: In luftiger Höhe sind Geschwindigkeiten bis zu 300 km/h möglich, nur bei engen Kurven geht Ihr kurz vom Gas. Der als Drift-Taste genutzte Z-Trigger sollte allerdings nur Sekundenbruchteile gedrückt werden, sonst trudelt Euer Flieger langsam zu Boden.

"Aero Gauge" macht mangels Lasergefechten und aufgrund der ideenlos texturierten Kurse kaum Spaß. Weder die Fähigkeit zum Steig- und Sinkflug, noch die Qualifikationsidee wurden genutzt. Außerdem leiden Ein- und Zweispielermodus unter Nebeneffekten und nervigem Grafikaufbau: Bergmassive erkennt Ihr erst eine Sekunde vor dem Crash. *cb*

Muster: Game Express Straubing, Tel.: 09421/87514



Ich glaub' mein Pad hebt ab: Zieht Ihr nach oben, erhöht sich die Maximalgeschwindigkeit.



**52%**

HERSTELLER  
**ASCII**

SYSTEM  
**NINTENDO 64**

BRD-RELEASE  
**NICHT GEPLANT**

Fader "Extreme G"-Clone ohne Geballer. In den eckigen, wirt zusammengebastelten Kursen kommt kaum Spaß auf.



Tornadokicks und Feuerball: Während sich Ryuhi im Turniermodus gewöhnlicher Specials bedient, packt er im kindlichen Abenteuermodus seinen Feuerdrachen aus der Tasche.

## Hiryu No Ken Twin



Mit "Hiryu No Ken Twin" er-  
steht Ihr gleich zwei Prügels-  
spiele in einem Modul:

Abenteurer und Japanologen ver-  
fallen dem Kids-Modus, wo Ihr Euch ge-  
gen acht Kiddyfighter und Slapstick-  
mechs beweist und im Kramerladen  
Rockerwesten, Schlagringe und Tiger-  
zähne einkauft. Auch Zaubermedaillen  
gibt's zu erspielen, die Euch mit magi-  
sche Flammenzungen und Vereisungs-  
Special ausstatten.

Im Turniermodus erwarten Euch altbe-  
kannte Schlägereien: Mit leichten und  
harten Tritten sowie Hieben vermöbelt  
Ihr acht Ninja-, Shaolin- und Straßen-  
kämpfer, um im großen Showdown ge-  
gen einen finsternen Schattenkämpfer an-  
zutreten. Geblockt wird mit den Zeige-  
fingertasten, die Flucht in den Hinter-  
grund dürft Ihr wahlweise auch abschal-  
ten (2D-Modus). Mit 15 Würfeln.

Tornadokicks, Feuerbällen, Combos und  
Konterschlägen streckt Ihr Euren Gegen-  
über nieder, mit Abwehrgriffen verwand-  
elt Ihr den Angriff des Gegners in einen  
mächtigen Wurf. Für blitzende Special-  
FX sorgen die Supermoves, die Ihr nur  
mit ausreichend spiritueller Energie aus-  
führen könnt. Mit massig Statistiken und  
dem Trainingsmodus optimiert Ihr Eure  
Kampftechniken in Windeseile.  
"Hiryu No Ken Twin" fasziniert durch  
die Unmengen an Extras und Geheim-  
nissen vor allem Fans ausgefallener  
Japanspiele. Prügelfans erfreuen sich an  
der technisch ausgereiften und spiele-  
risch einwandfreien Keilerei. Die Spe-  
cial und Combos führt Ihr ohne Pro-  
bleme aus, auch im Sprung steuern sich  
die Helden präzise. Leider ist das  
Special-Know-How der "Hiro No Ken"-  
Recken nicht allzu umfangreich, bald  
kommt Routine auf und die Kämpfe ver-  
laufen immer gleich. Da rettet Euch  
nur der Abenteuermodus. *oe*

Game Express Straubing, Tel.: 09421/87514



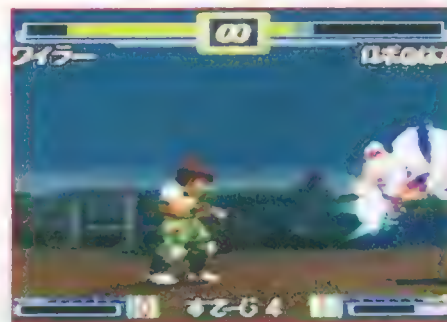
**78%**

HERSTELLER  
**CULTURE BRAIN**

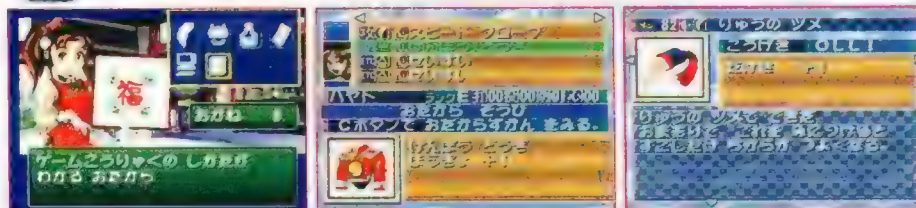
SYSTEM  
**NINTENDO 64**

BRD-RELEASE  
**NICHT GEPLANT**

Two-In-One-Keilerei mit ausge-  
fallenem Abenteuermodus:  
Erspielt Nietenhandschuh und  
Schlagring für die VS-Schlachten!



Zappenduster: Bei Supermoves ver-  
dunkelt sich für Sekunden der Himmel.



Fröhliches Shopping im Prügelladen: Bei dem kecken Animegirl ersteht Ihr  
Lederjacken, Totschläger und Glücksbringer.



**Jede** angelegte  
Waffe, jedes  
Amulett und  
Kleidungsstück  
verbessert Eure  
Angriffs-, Vertei-  
digungs- und  
Schnelligkeits-  
werte: Glück-  
licherweise sind  
alle Rüstungen,  
Erfrischungs-  
trunks und Waf-  
fen mit einem  
Icon (siehe oben)  
versehen; die  
Wirkungsweise er-  
ratet Ihr ohne lan-  
ges Grübeln und  
Experimentieren.





Steckt hinter dieser Oase eine Verzweigung in der Handlung? Mission 23 konnten wie MANIACs nicht knacken; trotzdem gelang es uns, "FM Alternative" siegreich zu beenden.



Die Oase von Al Quadim: Während Ihr Euch in den Häusern verheddert, zerballt der Feind Euren Waffentransporter (im Hintergrund).

gischen Situationen kommt es auf schnelle Entscheidungen an, wobei Ihr das Terrain, Art der

Gegner und die Schwerfälligkeit Eurer Mechs einplanen müßt. Gebt Ihr im Gefecht wirre Marschbefehle, haben sich Eure maximal neun Mechs schnell verheddert, blockieren sich gegenseitig oder stapfen brav ins feindliche Sperrfeuer. Auch die wenigen Einstellungen, die Ihr während der Schlacht noch ändern könnt, gewinnen später an Bedeutung: Mit flinken Klicks befehlt Ihr den Platoon defensives oder offensives Verhalten, Streufire oder gezielte Jagd auf einen Gegner.



Drei Platoons zu je drei Mechs sammeln sich unter Eurem Kommando. In der Werkstatt montiert Ihr neue Waffen an Arme und Stahlkörper. Rechts der Statusbildschirm Eurer Truppe.

## Front Mission Alternative

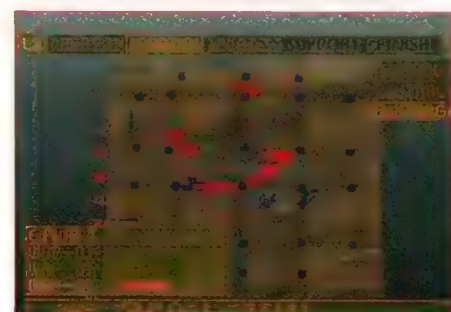
**PS** Provokant: Mit dem Kunstwort "Wargams" vor einem Totenschädel in Form des afrikanischen Kontinents wirbt Square in Japan für "Front Mission Alternative". Nur drei Monate nach "Front Mission 2" (MANIAC 12/97) liefert der momentan beste Playstation-Hersteller diese Echtzeit-Alternative zum rundenbasierten Strategieepos aus. Waren in "FM 2" die feuernnden 3D-Mechs nur schmückendes Beiwerk, stehen die Echtzeit-Sequenzen nun im Vordergrund – statt eine Übersichtskarte zu drehen, laßt Ihr in "Alternative" virtuelle Kameras über's 3D-Terrain schweifen. Wer mit dem "Front Mission"-Kosmos (Mech-Feldzüge im 21. Jahrhundert) vertraut ist, mit japanischer Schrift jedoch nicht, der besucht zu Beginn die "Options", um dort auf Englisch umzustellen.

Nun versteht Ihr alle Menüs, lediglich der Funkverkehr mit Kumpels, Mechanikern und Feinden scrollt weiterhin in japanisch an Euch vorüber. Wichtige Informationen entgehen Euch dadurch jedoch nicht, denn in den 30 Schlachten setzt "FM Alternative" auf bombastische 3D-Darstellung und nicht auf weit-schweifende Erläuterungen. Auf einer Übersichtskarte studiert Ihr die Stellung des Feindes und legt Routen für anfangs ein Platoon (bestehend aus drei Mechs), später aber drei Mech-Trupps fest. Schaltet Ihr wieder in die 3D-Landschaft zurück, haben sich die Stahlhünen schon in Bewegung gesetzt, um Eure Wegziele zu erreichen. Damit Ihr Eure Kämpfer und ihre Gegner im Blick behaltet, dreht und zoomt Ihr Kameras oder setzt Euch direkt ins Cockpit eines Platoon-Führers. Doch trotz flimmernder

HUD-Anzeigen und automatischer Zielhilfen könnt Ihr auch aus dieser Perspektive weder ballern noch lenken: Richtungsänderungen sind nur über die Karte möglich. Besonders in den ersten Missionen, wo Ihr nur ein Platoon kontrolliert, gibt's deshalb für Euch nur wenig zu tun. Später merkt Ihr aber, daß es das simple Echtzeit-Spielprinzip faustdick hinter den Stahl-ohren hat: In kniffligen strate-



Auch wenn Ihr in die Cockpit-Perspektive klickt, dürft Ihr die Mechs nicht selber steuern. Stattdessen wechselt Ihr...



...flink von der Echtzeit-Darstellung auf die taktische Karte, wo Ihr Eure Wegrouten vorgebt und ständig modifiziert.

Die schrittweise Aufrüstung Eurer Mechs mit immer wuchtigeren Waffen und der gelegentliche Besuch eines arabischen Waffenschleppers geben dem martialischen Spektakel die letzte Würze: Wer sich rauchverhangenes Schlachtgetümmel wünscht, wird sich in Urwald, Wüsten und Metropolen von "FM Alternative" pudelwohl fühlen. *ui*



Alles Gute kommt von oben: Squares Waw-Roboter können fliegen – solange der Treibstoff reicht.

78%

**HERSTELLER**  
**SQUARE**

**SYSTEM**  
**PLAYSTATION**

**BRD-RELEASE**  
**NICHT GEPLANT**

**Mech-Kommando in 3D-Afrika: Squares Echtzeit-Debüt ist spielerisch ungewöhnlich, aber dramatisch und taktisch gewitzt.**

**AB 12**



# SIE WERDEN ES ÜBERLEBEN...

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK FOR SONY PLAYSTATION™ 1™ & 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, LLC. THE LOST WORLD: JURASSIC PARK™ & 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. UND MARLIN ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
Zusätzliche Titel ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragtes Warenzeichen mit Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und „PS“ sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.



— wenn Sie mit fletschenden Zähnen durch prähistorische Welten jagen. Reißen Sie das Geschehen als T-Rex oder Großwildjäger an sich, oder Sie werden zum Gejagten!







Die Perspektiven wechseln: Das große Bild zeigt den Helden samt Umgebung aus nächster Nähe, im kleinen Bild rechts unten zoomt die Kamera der Übersicht wegen weit weg.



In der Statusanzeige seht Ihr links die Anzahl Eurer verbliebenen Leben, daneben den Energievorrat sowie die sechs Karten-Teile (gefundene Elemente sind goldfarben).

## Door to Phantomile

**PS** Anscheinend hat den Japanern die traumhafte „Pandemonium“-Atmosphäre gefallen: Crystal Dynamics' unkonventionelles Hüpfspiel stand eindeutig Pate für die Namco-Entwicklung „Door to Phantomile“ – und anders als bei der kürzlich erschienenen „Pandemonium“-Fortsetzung blieben die Japaner der zauberhaft-fantastischen Kulisse des Originals treu.

Der Held ist ein putziger kleiner Kerl mit blauem Baseball-Cap und ungewöhnlichen Hüpfefigenschaften. Drückt Ihr nur kurz auf der Feuerknopf, verhält sich alles normal – kurzer Sprung, sichere Landung. Bleibt Ihr jedoch konsequent auf dem Knopf, bekommt der Protagonist mitten im Sprung die zweite Luft. Er zappelt wild und verweilt länger über dem Boden, dafür verlangsamt sich die Sprungbewegung. Im Verlauf des Spiels kommen die beiden Hüpfvarianten gezielt zum Einsatz und sind taktisch unerhört wichtig.

Bevor Ihr jedoch wild drauflos hüpfet, solltet Ihr erstmal die Kulisse bewundern. Wie schon Crystal Dynamics nützt auch Namco die Vorteile einer Polygon-Landschaft mit festgelegten Pfaden: Vor Euch tut sich eine grafisch bombastische Fantasy-Kulisse auf, die zwar im Stil von „Pandemonium“ (Teil 1) gehalten ist, aber noch schöner, liebevoller und technisch deutlich besser designt wurde. So ist es auch zu verschmerzen, daß Ihr Euch nicht beliebig in der 3D-Welt bewegen könnt, sondern stets die vordefinierten Pfade ablauft. Allerdings tun sich etliche Verzweigungen auf – von Monotonie und Vorhersehbarkeit der Ereignisse kann keine Rede sein.

Mit Hüpfen alleine kommt unser Held nicht allzu weit: Auf Knopfdruck akti-

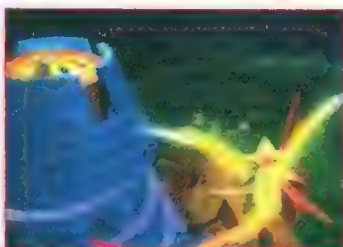


Wenn Ihr einen Schlüssel findet, wird dieser rechts oben eingeblendet – die nächste Türe kommt bestimmt.

viert er einen Traktorstrahl, mit dem er (normale) Gegner einfängt und diese mit sich herumträgt. Den Gefangenen schleudert Ihr entweder auf andere Feinde, aktiviert damit Schalter oder nützt ihn zum oft benötigten Doppelsprung. Wenn Ihr mit einem Huckepack-Gegner springt, schleudert Ihr den Feind am höchsten Flugpunkt nach unten und stoßt Euch so ein zweites Mal nach oben ab. In höheren Levels kommt es sogar vor, daß Ihr Euch während eines Doppelsprunges einen zweiten Gegner schnappt und dann in der Luft die Doppelsprung-Prozedur wiederholt. Klingt gefährlich, ist aber nach etwas Training durchaus machbar. Überhaupt muß man den Namco-Entwicklern zugestehen, daß sie jedes Feature perfekt auf die Umgebung und andere Spielelemente abstimmen. Wir haben „Door to Phantomile“ durchgezockt und mußten uns nicht ein Mal über dummes Level-Design, unfaire Stellen und unüberlegte Extra-Verteilung ärgern. Dabei gibt's unterwegs jede Menge Boni zu erhaschen. Alle paar Meter stolpert Ihr über Diamanten, schnappt Euch neue Lebensenergie in

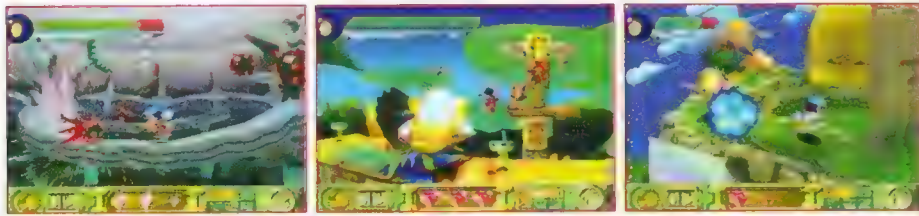


Das Ende? In der „Final Vision“ legt Ihr Euch mit diesem Obermotz an, der Euch später noch „einsaugen“ wird.



Während Vor- und Abspann in prächtiger FMV-Qualität über den Bildschirm flimmern, werden die zahlreichen Story-Sequenzen während des Spiels in Echtzeit-3D präsentiert. Der japanische Text verhindert tiefere Einblicke in die Geschichte – beim Spielen gibt's jedoch keine Probleme.





Obermütz-Parade: Grundsätzlich gilt bei Endgegnern, daß sie nur durch das Bewerfen mit Monstern zu besiegen sind. Nicht selten erleben wir etliche Verwandlungsstufen.

Herzchenform, steckt Schlüssel ein und grübelt über Ostereier. Diese liegen oft versteckt und sind nur mit geschleuderten Gegnern zu knacken. Wichtig sind auch sechs Teile einer Karte, die man nur äußerst mühevoll ergattert. Glücklicherweise dürft Ihr einen Level auch verlassen, wenn nicht alle Elemente gefunden wurden.

Apropo Levels: Namco bezeichnet die Spielabschnitte als „Visions“; insgesamt stehen Euch sechs Welten à zwei Visionen plus finalem Obermütz bevor. Jede Welt hat ein anderes Thema, das grafisch entsprechend umgesetzt wird. Ihr beginnt in einem friedvollen kleinen Dorf, pirscht durch einen überdimensionalen Wald, erlebt Wasserfälle und Rutschbahnen: Die Szenarien sind überwiegend Traum-Landschaften ohne realen Bezug, aber keinesfalls zu vergleichen mit den psychedelischen Farbergüssen von „Pandemonium 2“. Für uns ist „Door to Phantomile“ der legitime Nachfolger des Original-„Pandemonium“: Die Atmosphäre ist ähnlich, nur punktet die Namco-Neuheit in jeder Kategorie einen Tick höher.

„Door to Phantomile“ spielt sich hervorragend und entpuppt sich als abwechslungsreiches, jederzeit motivierendes Hüpfspiel – trotz wenig Extras. Namco ist es gelungen, die grandiose Optik mit cleverem Level-Design zu verbinden. Zwölf Szenarien sind zwar nicht allzu üppig, jedoch werden die Einsatzgebiete zunehmend größer und schwieriger,



Eine (noch) unvollständige Oberwelt: Später erscheint links oben das sechste und abschließende Szenario.

aber nie unfair. Außerdem erwarten Euch sieben riesige Endgegner, die ebenfalls brillant animiert sind und taktisch ordentlich was auf dem Kasten haben. „Door to Phantomile“ ist so perfekt präsentiert und so liebevoll inszeniert wie kaum ein anderes Playstation-Hüpfspiel. *mg*



Vor düsterer Kulisse locken mehrere Extras: Über den beiden Feinden rechts schwebt eine Blase mit einem Karten-Teil, rechts oben lockt ein roter Diamant, den Ihr unbedingt braucht.



Dieser Fiesling blockiert noch hartnäckig das Stadttor, während Ihr seine Helfer bereits mit Eurem Feuerschuß grillt.

## Elemental Gearbolt

**PS** Sony vereint traditionelle Lightgun-Aktion (sowohl Namcos GunCon als auch normale Knarren werden unterstützt) mit Rollenspiel-Elementen: Auf der Jagd nach zerstörerischen Dämonen durchstreift Ihr auf festgelegter Bahn sechs Fantasy-Szenarien wie mittelalterliche Wälder und düstere Burgverliese.

Je mehr Monster Ihr ohne Fehlschuß trefft, desto höher Euer Score-Multiplikator. Die gewonnenen Punkte laßt Ihr Euch am Levelende gutschreiben oder tauscht sie gegen höhere Erfahrungsstufen: Nur so verbessert Ihr Schußkraft und Energiereserven. Technisch ist „Elemental Gearbolt“ ansprechend ausgefallen: Die stilvolle und fast fehlerlose Fantasy-Optik ist ein gelungener Mix aus Polygon- und Bitmap-Grafik und wird von stimmungsvollen Fantasy-Melodien untermalt. Beim Spieldesign hagelt es jedoch Kritik: Ihr müßt zwar nicht nachladen, dafür ist die Schußfrequenz nervig niedrig, während die Endgegner nur durch simples Dauerfeuer bezwingbar sind. Hauptmanko von „Elemental Gearbolt“ ist aber die Langzeitmotivation: Durch den niedrigen Schwierigkeitsgrad habt Ihr die sechs kurzen Level schon nach einer guten halben Stunde geschafft. *us*

**Drei verschiedene "Elemente"** stehen Euch als Waffen zur Verfügung: „Feuer“ hat die niedrigste Schußfrequenz, aber die größte Durchschlagskraft, während



der „Blitz“ weit streut. „Wasser“ wiederum ähnelt einer automatischen Waffe und verschleißt in schneller Folge mehrere Schüsse, zieht Euren Gegnern aber nur wenig Energie ab. Beim Spielen entpuppt sich diese Wahlmöglichkeit als reines

Gimmick ohne taktische Tiefe, denn nur mit dem „Feuer“-Element könnt Ihr vernünftig und erfolgreich durch die Gegend ballern.







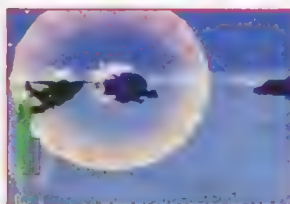
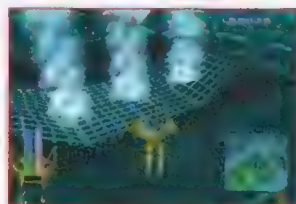
Chefmaximal Maximus Primal schleicht mutig durch die verseuchte Zone: Nicht nur der saure Regen nagt an seiner Energie, auch lauernde Cyborgs wollen ihm an die Transistoren.

## Beast Wars

**PS** Während in Deutschland kaum noch jemand die Transformers kennt, ist in den USA bereits die dritte Generation der Spielzeug-Mechs erschienen: In „Beast Wars“ schlüpft Ihr in die Rolle der guten Maximals oder vertretet ihre Feinde, die Predacons. Ziel ist es, jeweils die Gegenseite zu vernichten. Je nach Auftrag und Umgebung wählt Ihr aus sechs unterschiedlich flotten und bewaffneten Transformers, bevor Ihr Euer Lieblings-Stahlungetüm in zwölf Missionen in Wüste, Städte und Vulkanlandschaft schickt. Um der steten Strahlung zu entgehen, könnt Ihr Euch zum Schutz in resistente und sprungstärkere Cyber-Tiere verwandeln, müßt aber in diesem Zustand ohne Waffen auskommen. Verliert Ihr einen Mitstreiter, geht Ihr nach Aufsammlen des entsprechenden Extras in einen Luftkampf, um den Kameraden zu retten.

Obwohl die unterschiedlichen Einsatzorte etwas Strategie bei Transformerwahl und Vorgehen erfordern, ist bei „Beast Wars“ vor allem ein flinker Feuerdaumen gefragt: Einfache Schalterrätsel oder Sprungpassagen sind spärlich verteilt, dafür attackieren Euch die Gegner gleich rudelweise. Durch den ständigen Strahlungsschaden seid Ihr oft in ungünstigen Momenten gezwungen, auf die Tierform umzuschalten – in Verbindung mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad ist Frust vorprogrammiert.

Während durchschnittliche Technomusik und Standard-Soundeffekte kaum auffallen, schwankt die Grafikqualität stark:



Links seht Ihr einen Predacon in seiner Tierform, in der Mitte grübelt Cheetor, wie er die Dampfgrube überwinden soll. Rechts explodiert gerade ein Gegner auf der Rettungsmission.



Rhinox gegen den Obermütz der Wüstenmissionen: Sobald die Kuppel gesprengt ist, beginnt der Showdown.

Ausgerechnet Eure Spielfigur ist nur spärlich mit eckigen Bewegungen animiert, und bei mehreren Gegnern auf dem Bildschirm sackt die Geschwindigkeit merklich ab. Dafür findet Ihr in der kargen, aber stimmigen Umgebung kaum Polygonfehler und bewundert effektvolle Explosionen. „Beast Wars“ liefert genügsamen Transformer-Fans unspektakuläre Action-Kost, bleibt aber mit seiner mäßigen Ausführung im Mittelmaß stecken. *us*

57%

HERSTELLER  
**HASBRO**

SYSTEM  
**PLAYSTATION**

BRD-RELEASE  
**NICHT BEKANNT**

Wenig aufregender Mech-Shooter: Schwer und umfangreich, jedoch technisch und spielerisch nur Durchschnitt.

AB 12



Im „Golden Nugget“ versucht Ihr Euer Glück auch an exotischen Poker-Varianten wie dem asiatischen „Pai Gow“

## Golden Nugget

**PS** Glückssrad und Slot-Maschinen, Bakkarat, Black-Jack und Roulette: Ihr schlendert durch die virtuelle Version des gleichnamigen Nobel-Casinos in Las Vegas und wählt unter 16 verschiedenen Glücksspielen. Außer dem Casino-Modus (zocken, bis die Kohle ausgeht) verbirgt sich in „Golden Nugget“ ein kleines FMV-Adventure. Hier sucht Ihr als Detektiv den Dieb eines Schummel-Chips. Um an Pokerpartien mit Tatverdächtigen teilzunehmen, müßt Ihr Euch aber zunächst genügend Startgeld erspielen. „Golden Nugget“ gelingt es nicht, Casino-Stimmung zu verbreiten: Die Poker-Karten sind schlecht gezeichnet, das Glückssrad verwaschen – Ihr erkennt kaum, ob Ihr gewonnen oder verloren habt. Als Soundkulisse murmelt hinter Euch eine unsichtbare Spielermeute, an der Slot-Machine drückt Ihr nur gelegentlich den Knopf. Allein die Kartenspiele machen geringfügig Spaß, doch auch hier bleiben Mitspieler gesichtslos und rühren sich nur mit einem stoischen „I raise“ oder „I’m out“. Eure Bluffs verpuffen wirkungslos, am Ende einer Runde wird nicht einmal auf das Siegblatt hingewiesen.

Auch die Videosequenzen retten den Spielabend nicht: Hölzerne Darsteller (in der Hauptrolle 60er-Jahre-„Batman“ Adam West) stammeln sich durch eine hanebüchene Story, von der Ihr schon nach dem ersten Poker-Duell genug habt. *us*

32%

HERSTELLER  
**VIRGIN**

SYSTEM  
**PLAYSTATION**

BRD-RELEASE  
**NICHT GEPLANT**

Casino-Simulation vor dem Bankrott: Billige Technik und lustloses Adventure vermiesen Euch den Pokerabend.

AB 12



# ZAPP

G • A • M • E • S

A. THIELEN  
KARTHÄUSER STR. 13  
55116 MAINZ



06131/23 04 92

## PLAYSTATION

ALUNDRA	US 139,-
FINAL FANTASY TACTICS	US 139,-
BREATH OF FIRE 3	US 139,-
RESIDENT EVIL 2	US 149,-
RESIDENT EVIL 2	JP 159,-
GRAN TURISMO	JP 149,-
BUSHIDO BLADE	DT 99,-
SKULL MONKEYS	DT 99,-
WCW NITRO	US 119,-
SPAWN	US 129,-
DEAD OR ALIVE	JP I.V.

## SATURN

MAGIC KNIGHT	US 139,-
VAMPIRE SAVIOR	JP 129,-
COLLECTION	JP 129,-
WINTER HEAT	JP I.V.
RAIDEN FIGHTERS	JP I.V.
BATTLE GAREGA	JP I.V.
PANZER SAGA	I.V.
STEEP SLOOP SLIDERS	99,-
FIFA 98	99,-
NASCAR 98	99,-
NBA LIVE 98	99,-
BURNING RANGERS	I.V.

## NINTENDO 64

NAGANO WINTER OLYMPI.	159,-
NBA IN THE ZONE 98	159,-
WCW VS NWO	I.V.
YOSHIS STORY	I.V.
FIGHTERS DESTINY	I.V.
SNOWBOARDING 1080°	I.V.

## NEO GEO CD+Module

DIREKT VOM VERTRIEB!  
PREISLISTE ANFORDERN  
KING OF FIGHTERS '97 89,-  
CD

[HTTP://www.zappgames.com](http://www.zappgames.com)

06131/23 04 92



## Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14  
34117 Kassel  
TEL. & FAX: 0561 - 12477  
Versand: 0561 - 7393801



<b>Nintendo 64</b>	<b>279,-</b>	<b>Sony PSX Playstation</b>	<b>359,90,-</b>	<b>Spiele für 89,90,-DM</b>
RGB Umbau incl. RGB Kabel	139,-	mit Umbau	139,90,-	Bushido Blade dt.
Pads org. Nintendo	49,90,-	Resident Evil 2 us.	139,90,-	Indy car dt.
Adapter N64	39,90,-	Spawn us.	119,90,-	Clock Tower dt.
Shaker Pack	34,90,-	Magic The Gathering dt.	84,90,-	Myst dt.
Skaker Pack mit memory	49,90,-	Kurushi	79,90,-	Skull Monkeys dt.
F1 Pole Position	99,90,-	Rapid Racer	79,90,-	Theme Hospital dt.
Lylat Wars + Rumble	129,90,-	Adidas Power Soccer 2	84,90,-	Super Pang dt.
Wayne Gretzky Hockey	119,90,-	Final Fantasy 7	94,90,-	One dt.
Hexen US	99,90,-	Command & Conquer 2	99,90,-	Deathtrap Dungeon dt.
Int. Super Star Soccer	119,90,-	MDK	79,90,-	Herc's Adv. dt.
Extreme G.	139,90,-	Shadow Master dt.	84,90,-	NBA Life 98 dt.
Multi Racing	119,90,-	Fighting Force	99,90,-	Ark of Time dt.
NFL Quarterback Club 98	139,90,-	Time Crisis +Gun	139,90,-	Jersey Devil dt.
Bomber Man	89,90,-	Crash Bandicoot 2	84,90,-	Croc
Lamborghini pal.	139,90,-	Resident Evil D- Cut	79,90,-	Colony Wars
Diddy Kong Racing pal.	89,90,-	Actua Soccer	84,90,-	V Rally
Mace the Dark Age pal.	139,90,-	Grand Theft Auto	84,90,-	Pandemonium 2
Golden Eye pal.	149,90,-	Test Drive 4	84,90,-	Tomb Raider 2
San Francisco Rush pal.	139,90,-	Castlevania	79,90,-	Z + Lösungshilfe
Chameleon Twist pal.	99,90,-	Baphomets Fluch 2	99,90,-	Fifa 98
Dark Rift pal.	139,90,-	+ Lösungshilfe	79,90,-	Felony 11 - 79
Madden Football 64	139,90,-	Risiko	79,90,-	Air Race dt.
Snobow Kid's jp.	169,90,-	Rock & Roll Racing 2 dt.	84,90,-	Marvel Super Heroes dt.
Yoshi's Story jp.	179,90,-	Moto Racer	129,90,-	Street Fighter Ex plus a.
Cruisi'n USA dt.	89,90,-	Einhänder jp.	139,90,-	Maximum Force dt.
Snowboard Kids dt.	89,90,-	Bloody Roar jp.	149,90,-	
Tetrisphere dt.	89,90,-	Gran Turismo jp.	129,90,-	
Yoshi's Story dt.	119,90,-	Einhänder jp.	139,90,-	
WCW VS. NWO. dt.	139,90,-	Metal Slug jp.	79,90,-	
Nagano Olymp. dt.	139,90,-	Critical Depth dt.	79,90,-	
Fifa 98 dt.	139,90,-	Z dt.	79,90,-	

Weitere Titel ab Lager  
lieferbar !!!

Alle Artikel werden grundsätzlich per  
NN zzgl. 10 DM Versandkosten  
versandt. Annahmeverweigerungen  
werden pauschal mit den entstandenen  
Lieferkosten von DM 30 berechnet.

Ab einem  
Bestellwert von  
250,- DM  
(ohne Hardware)  
Versandkosten  
frei !

Ladenpreise können  
abweichen

### Nintendo 64

Blast Corps	109,95
Bombberman	99,95
Dark Rift	139,95
Diddy Kong Racing	99,95
Extreme G	119,95
FIFA '98 - WM Qual.	139,95
Fighters Destiny*	139,95
Goemon 3D*	139,95
Intern. Superstar Soccer	119,95
Mario Kart	89,95
MultiRacing Champ.	129,95
NFL Quarterback '98	129,95
NHL Breakaway*	129,95
StarFox/LylatWars	119,95
Star Wars	129,95
Turok (uncut)	109,95
Wave Race	89,95
Yoshis Story*	119,95
Rumble Pack original	29,95

### PlayStation

Ace Combat 2*	94,95
Actua Golf 2	79,95
adidas Power Soccer 2	94,95
Allen Trilogie - uncut, e	49,95
Ark of Time	89,95
Atari Arcade Greatest	69,95
Auto Destruct	89,95
Beast - Bloody Roar*	79,95
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin*	89,95
Broken Helix*	89,95
Bushido Blade*	89,95
Bust a Move 2	49,95
Bust a Move 3*	69,95
Destruction Derby 2*	49,95
Darklight Conflict	89,95
Caesars Palace(Spielcasino)	89,95
Castlevania	89,95
Crash Bandicoot 2	89,95

Croc	89,95
Dynasty Warriors	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	99,95
Final Fantasy 7	99,95
Spieleberater FF7	29,95
G-Police	99,95
Grand Theft Auto	89,95
Herc's Adventure	89,95
Hercules	94,95
Indy 500*	89,95
Int. Superstar Soc. deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	99,95
Iron & Blood	49,95
Jersey Devil	89,95
Jurassic Park - Lost World	89,95
Killing Zone	49,95
Lost Vikings 2	49,95
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
WCW vs The World	99,95
MDK incl. Sounrack	99,95
Monopoly	89,95
Moto Racer	89,95
Nagano Winter Olympics*	99,95
NASCAR '98	89,95
NBA Pro '98*	99,95
NHL '98 (EA)	89,95
NHL Breakaway '98	89,95
NFL Quarterback '97	49,95
Nuclear Strike	79,95
Oddworld-Abe's Oddy.	74,95
Onside Soccer	49,95
Overblood	89,95
Pandemonium 2	89,95
Rayman	49,95
Resident Evil Director Cut	79,95
Ridge Racer Revolution*	49,95
Risiko	89,95
Rock 'N Roll Racing	89,95
Skull Monkeys*	89,95

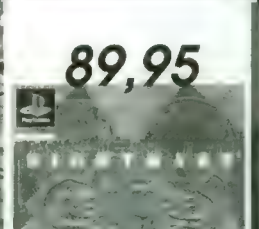
Soviet Strike*	49,95
Spice World*	49,95
Steel Reign*	84,95
Starfighter 3000	49,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Supersonic Racers	49,95
Syndicate Wars	89,95
Test Drive 4	89,95
Touring Car Champ.	89,95
Theme Hospital*	89,95
Time Crisis + Gun	159,95
Track & Field	49,95
True Pinball	49,95
Versus	99,95
V Rally	79,95
VR Pool	89,95
Warcraft 2	79,95
Wipeout 2097*	49,95
Worms	49,95
WWF in Your House	34,95
Umbau dt/us/jp in 48h	39,95
Chip für Selbsteinbau	9,95
Gun mit Laserpointer	89,95
Lenkrad, MadCatz	129,95



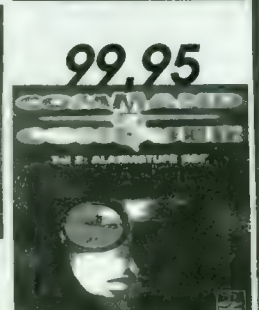
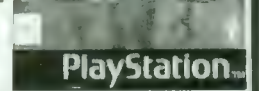
79,95\*



94,95



89,95



99,95

**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele

Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin  
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf. Boddinstr.  
Parkplätze 1h kostenlos!!!  
FON. 030-627 09 154 FAX: 156  
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele

Brunnenstr. 54  
13355 Berlin  
U-Bhf. Bernauer Straße  
FON: 030-46 40 44 11  
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele

030-627 09 154

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und  
Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben  
handelt es sich stets um die deutsche Version. Versand:  
Vorfasse A DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln  
versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben  
Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele  
oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht  
angenommen. \* Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht  
erhältlich. Ab 400 DM Ratenkauf möglich.

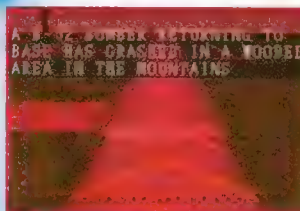




Pack' den Tiger in den Tank: Ein Versorgungsflugzeug füllt in 10.000 Meter Höhe Eure Treibstoffkammern.



Automatischer Take-Off: Statt eine ellenlange Checkliste zu überprüfen, gebt Ihr beim Start einfach Gas.



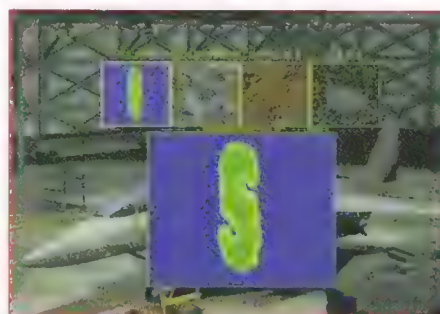
Ohne gründliche Vorbereitung scheitert Euer Einsatz: Computerstudien weisen Euch in die Mission ein, anschließend bestückt Ihr Euren Jäger mit Raketen.

## Sidewinder 2

**RS** Der dritte Weltkrieg bricht an: Nachdem ein niederträchtiges Syndikat den Frieden mit terroristischen Attentaten, Atomraketenbasen und Truppenaufmärschen bedroht, geht das UN-Elitegeschwader "Sidewinder" in die Offensive. Ihr beginnt Eure Karriere in internationalen Krisengebieten als Leutnant der "Sidewinder".

Damit Ihr in aller Welt immer auf dem Laufenden seid, versorgen Euch die Vorgesetzten mit aktuellen Satellitendaten und Computersimulationen. Der Feind protzt mit verschwenderischer Feuerkraft: In der Wüste beziehen Patriot-Einheiten Stellung, in Kratern drohen getarnte Raketensilos mit dem Atomschlag, Bomber donnern direkt auf das Pentagon zu und Migs greifen die Hauptstädte aller Länder an. Zwischen Euren Angriffsflügen beschützt Ihr eigene Geschwader und lernt das Auftanken in der Luft sowie die saubere Landung. Auch bei der Brandbekämpfung kommt Ihr zum Einsatz, lauscht den englischen Instruktionen: Via Kamerafahrt über das Zielgebiet informiert Ihr Euch über die geologischen Gegebenheiten, Feindstärke und versteckte Stellungen.

Anschließend begeben Ihr Euch in den Hangar, wo Ihr Euch beim Chefmechaniker einen Jäger aussucht und mit Raketen für jeden Zweck bestückt. Anfangs stehen Euch die starre F-1, die zielgenaue A-4, die ausgeglichene F-4 und die wendige Mig-21 zur Verfügung, bei jeder Beförderung bekommt Ihr einen Flieger dazu. Insgesamt 26 Jäger-typen schmücken gegen Ende der



In der Einsatzschmiede stehen Euch vier Zielgebiete zur Verfügung

Karriere Euren Hangar, darunter der gefürchtete Stealthbomber F-117A und der wendige Luftkampf-könig F-22.

Ist die Wahl getroffen, findet Ihr Euch in 1.000 Fuß Höhe oder auf der Rollbahn

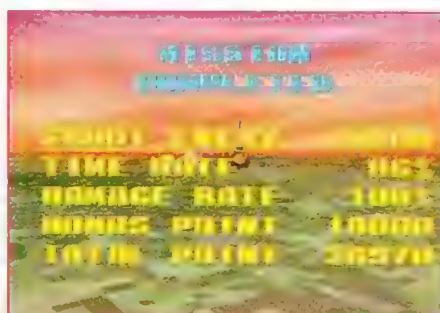
wieder. Startet Ihr vom Boden aus, könnt Ihr nichts falsch machen: Geht einfach Vollgas, und Eure Maschine hebt ohne Lenkmanöver von allein ab. Im Cockpit sowie in der Außenperspektive informieren Euch Anzeigen über Geschwindigkeit, Höhe, Triebwerk-leistung, Kurs, Neigung und Bewaffnung. Kurz- und Langstreckenradar warnen vor dem Feind: Rote Punkte markieren Missionsziele, gelbe stehen für unwichtige Gegner, blaue und weiße Einheiten für befreundete Einheiten. Wenn Ihr nicht gerade einen Kollegen eskortiert, stürzt Ihr Euch mit Nachbrenner ins Kampfgetümmel: Euer Bordcomputer erfasst gegnerische Migs und Tanks in Reichweite, per Feuerknopf ballert Ihr mit Bord-MG und Raketen. Leuchtet die Warnung "Missile", solltet Ihr flink ein Ausweichmanöver wie eine seitliche Rolle einleiten: Im Notfall kümmern sich Chaff- und Flair-Verteidigungssysteme um Radar- und Wärmerraketen. Bei Nacht, Sonnenaufgang, Nebel oder in der brennenden Mittagssonne weicht



Im Missionseditor platziert Ihr erspielte Gagnetypen und legt Kampfindelligenz und -verhalten fest



Bevor Euer Bomber die feindliche Basis anfliegen darf, müßt Ihr alle Verteidigungsstellungen zerstören.



Jetzt wird abgerechnet: Für flinke Siege und heile Jäger kassiert Ihr Bonuspunkte und Orden.



Qual der Wahl: Bei jeder Beförderung dürft Ihr Euch einen von drei neuen Fliegern aussuchen.





Schützt Euer Munitionslager vor dem Flächenbrand: Nachdem ein abgestürzter Bomber ein Feuerinferno angerichtet hat, rückt Ihr mit Löschraketen zum Noteinsatz an.

Ihr feindlichem MG-Feuer aus, schwenkt mit gekonnten Loopings und Rollen hinter überraschte Terroristen und sprengt im Tiefflug Panzer und Bunkerstellungen. Eure Gegner arbeiten mit Lockvogeltaktik und verwirrenden Manövern. Im Tiefflug versuchen sie Euch abzuschütteln. CPU-Fliegerasse erwischt Ihr nur mit dem MG. Selbst mit dem digitalen Pad steuert man präzise, der Flightstick und das neue "Dual Shock"-Pad werden unterstützt. Neben dem Luftkampf testen auch Canyon-Flüge, Tankmanöver in 10.000 Meter Höhe und punktgenaue Landungen Eure Fähigkeiten. Seid Ihr glücklich vom Einsatz zurückgekehrt, werden Eure Heldentaten mit einer Punkteprämie, eventuell sogar mit einer Beförderung belohnt. Nur durch letztere erhaltet Ihr Zugriff auf geheime Jäger. Jeden Gegner, mit dem Ihr einmal Kontakt hattet, dürft Ihr obendrein in den Missionseditor übernehmen: Habt Ihr einen Waffentyp erspäht, könnt Ihr ihn in eine selbst erstellte Mission einbinden und per Memory Card speichern. "Sidewinder 2" protzt mit Masse, 26 Düsenjäger und unzählige Missionen halten Euch in Atem. Das Fluggefühl ist

vorbildlich, im Tiefflug wirkt Namcos "Ace Combat 2" jedoch fetziger als die Asmik-Neuentwicklung. Nach einiger Spielzeit begegnen Euch ähnliche Missionen wie der Flug durch den SAM-gespickten Canyon – Ihr spielt hastig weiter, um Euch unbekannten Aufgaben und Optiken zu stellen. Die diffizilen Landungen auf Flugzeugträgern und in Tälern bereichern das Spiel um ein Simulationselement. Mit höherem Schwierigkeitsgrad weichen Gegner Euren Raketen aus: So entstehen spannende Zweikämpfe mit der MG. oe



**82%**

HERSTELLER  
ASMIK  
SYSTEM  
PLAYSTATION  
BRD-RELEASE  
NICHT BEKANNT

Vorbildlicher Action-Flugsimulator mit anspruchsvollen Missionen und massig Geheimfliegern: Teils pixelig, aber spannend.

AB 16

**85%**

HERSTELLER  
SNK  
SYSTEM  
PLAYSTATION  
BRD-RELEASE  
NICHT GEPLANT

Blutiges "Samurai Shodown"-Update mit außergewöhnlich vielen taktischen Specials: Leider etwas pixelig.

AB 18

## Samurai Shodown 4 Special

**PS** Erzmagier Amakusa und sein finsterer Samurai-Kumpel Zankuro laden Euch zu ihrem Rachefeldzug für die klägliche Niederlage in "Samurai Shodown 3": Siebzehn Ninjas, Inka-Kämpfer, Schwertmeister und Mönche stehen auf Amakusas Todesliste, allein oder zu zweit stellt Ihr Euch dem Schicksal. Ihr erschlagt den Feind mit Dauerfeuer-Watschenwirbel, Shadow-Combo, Combo-Grab, Sprint-Attacken, Wurf und Supermove. Powermoves erhöhen für wenige Sekunden Eure Kraft und Schnelligkeit. Ihr kontert mit Abwehrhieben, weicht in Vorder- und Hintergrund aus, täuscht Euren Gegenüber mit explodierenden Dummy-Puppen und beamt Euch per Teleporter hinter seinen Rücken. Spielerisch steht die "Special"-Version dem grandiosen Saturn-"Shodown 4" nicht nach. Wegen Speicherplatzmangel fielen Blutspritzer und Treffer-FX jedoch ziemlich pixelig aus, einige Animationsphasen fehlen. Dafür sind die Ladezeiten kürzer, auch wenn nach den Poser-Sprüchen zu Kampfbeginn erneut das Laufwerk surrt. Der knatternde Hit-Counter prangert Combos wie ein Richterhammer an, der hervorragende Trainingsmodus hilft beim Einstieg. oe

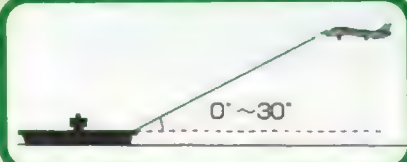


**Statt mit blutigem Fatality beenden die "Samurai Shodown"-Recken den Kampf mit einem "Cut":** Fein säuberlich zerfällt der Feind in zwei Hälften. Wer den "Glückstreffer" noch nicht beherrscht, sollte dem Feind beim letzten Atemzug auf die Pelle rücken. Steht Ihr beim Todesstoß ganz nahe am Gegner, besudelt Ihr Euch von oben bis unten mit Blut!

### MIT FEINGEFÜHL NACH HAUSE

## Die perfekte Landung

**W**ährend PC-Besitzer nächtelang das sachte Aufsetzen üben, blieb Konsolenpiloten solch knifflige Feinarbeit erspart. "Sidewinder 2" ist ein Schock für verwöhnte "Ace Combat"-Spieler: Geht Ihr am Ziel zu Bruch, müßt Ihr die komplette Mission wiederholen! Legt also lieber ein paar Trainingsstunden ein. Je nach Schwierigkeitsgrad akzeptiert "Sidewinder 2" auch holprige Landungen; rollt Ihr jedoch ins Abseits, geht Euer Flieger immer in Flammen auf. Zuerst solltet Ihr Eure Jägerschnauze gerade auf die Rollbahn ausrichten: Versucht's im Notfall zweimal. Mit dem korrekten Kurs drosselt Ihr nun Eure Triebwerke auf 40 Prozent, erscheint die "Stall"-Warnung, gebt Ihr wieder etwas Gas. Fliegt in einem 30°-Winkel auf die Landebahn (Bild rechts) und senkt langsam die Höhe. Kurz vor dem Aufsetzen zieht Ihr den Flieger ruckartig nach oben und schaltet gleichzeitig die Triebwerke aus: Ihr landet mit den Hinterreifen zuerst.

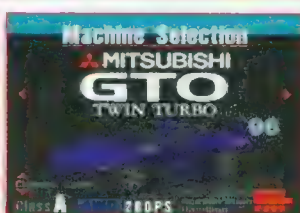


In der Ecke habt Ihr mit dem Gegner leichtes Spiel: Der Shadow-Combo ist eine besonders schnelle Trefferserie.





Mit Vollgas der Sonne entgegen: Aus erbarmungsloser Ego-Perspektive kommt das dramatische Positionsgerangel von "Gran Turismo" am besten rüber.



Im "Quick Arcade"-Modus greift Ihr auf einige Standard-Modelle der Hersteller zurück. Unter "GT" seid Ihr hingegen persönlich für Kauf und Pflege Eures Fahrzeugs verantwortlich!

## Gran Turismo

**PS** Braucht die Playstation ein weiteres Rennspiel? Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz (von "Porsche Challenge" über "V-Rally" bis zu "Rage Racer" und "TOCA") hat sich das japanische Polys-Team höchste Design-Vorgaben auferlegt. Die Qualitäten aller bekannten Bildschirm-Rasereien, Elemente authentischer Racing-Simulationen, aber auch das Ambiente eines internationalen Autosalons – das zusammengekommen müßte genügen, um PS-Fetischisten ans Joypad zu fesseln. Daß es sich bei den Sony-Programmierern selbst um fanatische Fahrer handelt, zeigt das Hauptthema von "Gran Turismo": Nicht Ruhm und Prestige einer Weltmeisterschaft stehen im Vordergrund, sondern der Glanz der eigenen Garage. Wenn Ihr Euch nicht um die Einzel- und Zweispelerrennen des "Quick Arcade"-Modus kümmert, sondern gleich in das KFZ-Paradies von "Gran Turismo" einsteigt, findet Ihr Euch mit einer Million Geldeinheiten (Credits) auf dem Stadtplan wieder. Um Euch locken die Logos von Honda, Nissan, Subaru und Toyota,

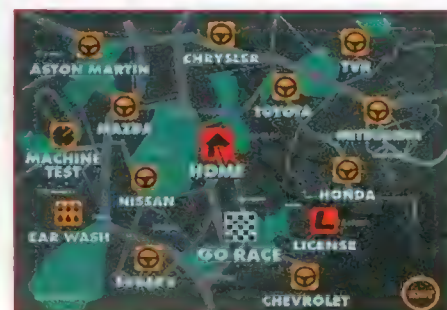


Heimelige Nachtfahrt zu zweit: Im Splitscreen leidet die ansonsten vorbildliche Dynamik.

Mitsubishi, Mazda sowie die angloamerikanischen Fabrikate Aston Martin, TVR und Chrysler zum KFZ-Einkaufsbummel. Da Eure Garage noch leer steht, kehrt Ihr beim ersten Händler ein und besichtigt das Angebot. Euch gehen die Augen über: Vom Kleinwagen bis zur sportlichen Limousine stehen fast alle modernen Fahrzeuge Japans zum Verkauf, selbst ein unbezahlbares Spezialmodell für Langstreckenrennen zeigt Euch jeder Händler gerne. Das Tuning- und Ersatzteillager quillt über: Vom Rennauspuff bis zum "Bremsbalance-Computer" findet Ihr hier alles, was das Herz eines Auto-



Ansicht von hinten: Im Gegensatz zu "Rage Racer" ist "GT" auch in dieser Perspektive tadellos spielbar.

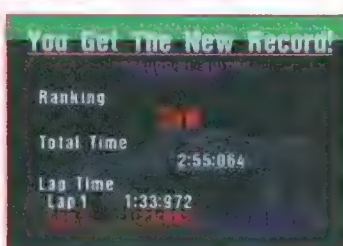
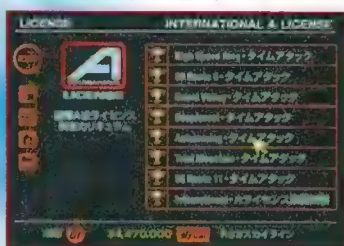


City Slicks: Auf dieser Karte klappert Ihr KFZ-Händler ab, meldet Euch zur Lizenz-Prüfung oder zum Rennen an.

fans begehrt. So verschmerzt Ihr die schnelle Erkenntnis, daß schon ein Highend-Motor Euer Start-Budget überschreitet, und die Knete nur für einen Gebrauchtwagen Jahrgang '91 reicht. Obwohl Ihr bei Wagen im Sonderangebot nicht einmal die Farbe wählen könnt, gewinnt Ihr Eure Secondhand-Neuanschaffung schnell lieb. "Mein erstes Auto" – wachst Ihr aus dem Gebrauchtwagenalter heraus, verspricht Euch der Händler, den Wagen in Zahlung zu nehmen. Doch halt, Ihr habt zwar den Führerschein, aber noch keine Zulassung für eine Rennsportklasse. Also schreibt Ihr Euch bei der Fahrschule ein: B-, A- und "A International"-Lizenz könnt Ihr hintereinander erwerben. Gegen strenge Zeitlimits übt Ihr das Bremsen und präzise Lenken, und lernt dabei die Creme de la



Prunkstück für 50 Millionen Mäuse: Die sündteuren Rennmaschinen sind nichts für GT-Anfänger. Hände weg!



Habt Ihr drei Lizenzen (B, A, A International) in der Tasche, stehen Euch alle GT-Ligen offen. Im Menüpunkt "Race" (zweites Bild von links) wählt Ihr Eure Meisterschaft oder Aufgabe. Mit dem jeweils richtigen Fahrzeug knackt Ihr alle Ligen und Geschwindigkeitsrekorde (rechts).





Duo-Replay: Auch hier sind mehrere Splitscreen- und Vollbild-Perspektiven wählbar.



Mit Karacho durch die Spitzkehre: Je nach Antrieb trainiert Ihr eine andere Kurventechnik.

Cremer der japanischen Sportwagenwelt kennen – und deren individuelles Beschleunigungs- und Kurvenverhalten. Mit der B-Lizenz seid Ihr für den "Sunday Cup" sowie "Special Events" für Heck-, Front- und Allradantrieb zugelassen. Eure Profi-Karriere kann beginnen! Seid nicht frustriert, wenn Euch schon beim Sonntags-Cup reiche Schnösel mit ihren PS-Schlüsseln deplazieren. Auch als Verlierer bekommt Ihr eine kleine Prämie – genug, um spezielle Teile zu tunen und in der nächsten Saison wieder anzutreten. Nach ein paar Versuchen hängt Ihr die Konkurrenz locker ab, die Power Eures Wagens und die erworbene Erfahrung machen Euch reif für höher dotierte Wettbewerbe. Insgesamt stecken in "Gran Turismo" 17 verschiedene Meisterschaften und "Special Events". Auf dem Weg zu Profi-Wettbewerben wie dem "Tuned Car of the World" oder dem "Grand Valley 300km"-Rennen pendelt Ihr ständig zwischen

günstig – "ein Schnäppchen" – erworben habt.

Paradox, daß uns ausgerechnet ein Sony-Produkt die Bedeutung der Nintendo-Worte vom "Sammeln, Pflegen, Tauschen und Erweitern" nahebringt: Kein anderes Renn- oder Actionspiel spricht die "Kuck mal, was für ein Teil ich mir da gebastelt hab"-Emotion so direkt an wie "Gran Turismo". Statt einer Pocket-Monster-Horde sammelt Ihr PS-Prunkstücke, peppt sie sorgfältig auf und trennt Euch auch mal schweren Herzens von einem bewährten, aber teuren Fahrzeug. Die "Trade"-Funktion erlaubt das Tauschen von Sportmodellen zwischen den Spielern, aber auch Duell gegen den besten Raser aus der Garage des Klassenkameraden. Nicht nur Auto-Fans entwickeln schnell eine innige Liebe zu den maßgeschneiderten Highend-Wägen von Mazda, Aston Martin und Mitsubishi. Der regelmäßige Gang zum Spezialteilerhändler wird zur Pflicht, bis Ihr günstige Gebrauchtwagen zu Tuning-Monstern herangezuchtet und sogar ein paar 20-Millionen-Rennvarianten im Fuhrpark habt. Schon jetzt streiten sich Import-Fans, welche Eigenkreation die größte Power unter der Haube hat. Denn das optimale Auto gibt es bei "Gran Turismo" nicht, dafür aber eines, das Eurem Talent und Temperament am besten entspricht.

Was sollen Rennspiel-Entwickler nach "Gran Turismo" noch besser machen? Der Sony-Titel hat ein-

fach alles, vom Splitscreen-Rennen bis zum "Ghost Car", die physische Manifestation Eures aktuellen Rundenrekords, gegen die Ihr wie in "Motor Toon GP" zum Duell antretet. Dazu eine analoge Steuerung (gut) und Force-Feedback (noch besser). Allein für diese CD lohnt



Hartnäckiges Drängeln wird bestraft: Wenn Ihr einem Gegner draufahrt, statt ihn elegant zu überholen, verliert Ihr wertvolle Sekunden.



Kamera-Flug auf die Pole Position: Jedes der "GT"-Rennen wird mit einem solchen Schwenk eingeleitet.

sich die Anschaffung des in Japan erhältlichen "Dual Shock"-Force-Feedback-Pads von Sony. Angesichts der unzähligen Optionen, Aufgaben und Möglichkeiten ist eine vernünftige, unaufdringliche Benutzerführung und Menüstruktur unerlässlich. Auch hier zeigt Sony allen anderen, vor allem aber den anglo-amerikanischen Herstellern, was "Bedienungsfreundlichkeit" im Videospiel bedeutet. Ihr spürtet zum Vertragshändler, besichtigt das Ersatzteillager und schreibt Euch für die "4WD Challenge" ein, speichert, testet und studiert technische Tabellen – das alles über klare Symbole und Icons, die jedes Kind sofort begreift. An den in der Import-Version noch zahlreichen japanischen Texten nehmen sich die PAL-Übersetzer hoffentlich ein Beispiel: Der

**Vor Veröffentlichung von "Gran Turismo" benannte sich das Polys-Team in "Team Yamauchi" um. Kazunori Yamauchi, Chef dieser internen Sony-Abteilung, hatte bereits an den beiden "Motor Toon"-Rasereien gearbeitet, seine letzten Jahre aber ausschließlich den Serienwagen von "GT" gewidmet. Im Rausch der langwierigen Entwicklungsarbeit verwischte für Yamauchi schließlich die Grenze zwischen Simulation und Wirklichkeit: Kurz vor Abschluß der Arbeit zerlegte Yamauchi seine eigene Luxuskarosse, einen Nissan "Skyline".**



Die Liebe zum Auto geht ins Geld: Wer tief in die Materie einsteigen will, verzichtet auf Neuwagen von der Stange und tunt sich selbst einen Boliden zurecht.

KFZ-Einkaufsstraße, Tuning-Werkstatt und Test-Center, spielt an der Abstimmung oder trainiert verblissen im "Time Trial". Unmerklich werdet Ihr hubraum-süchtig und spaziert stolz durch Eure Garage mit hübschen Sondermodellen, die Ihr als Cup-Prämien gewonnen oder



Wolf unter Schafen: Mit hochgezuchteten Rennboliden versägt Ihr jeden halbprofessionellen Tuning-Freak.





Schumi-Style: In Eurer Verzweiflung versucht Ihr, den überholenden Gegner abzu drängen. Doch in den CPU-Wägen sitzen fixe Kerle – meist schieben sie sich noch vorbei!

verwendete Schrifttyp ist hübsch klar und verstärkt die edle, ästhetische Aufmachung. Auch die Rennoptik ist über jeden Zweifel erhaben: Pop-Ups sind selten und werden geschickt kaschiert. Slowdowns tauchen im Gerangel der sechs Fahrzeuge zwar auf, sind aber angesichts der Animation zu verschmerzen: Wenn Ihr über eine Unebenheit holpert, heben sich Reifen und Achsen unabhängig vom Rest des Wagens. Die Ein-

Memory-Card-Archiv mit tollen Autos und legendären Fahrten. Das wichtigste an "Gran Turismo" ist aber der physikalische Realismus und die damit verbundene Lernkurve für alle Spieler: Daß Euer Geld für dicke Rennboliden anfangs nicht langt, ist gut so, denn die brüllenden PS-Monster kann kein Anfänger beherrschen. Erst wenn Ihr alle Lizenzen habt und durch ständiges Tuning mit temperamentvollen

350-PS-Fahrzeugen umgehen könnt, lohnt sich das Sparen auf diese Flitzer. Davor versucht Ihr, in untermotorisierten Gebrauchtkisten mitzuhalten. Mit Eurem Talent steigt



Keine Probleme: Habt Ihr genügend Geld erwirtschaftet, düst Ihr mit überlegenen Fahrzeugen an der Konkurrenz vorbei!

stellung Eurer Stoßdämpfer und Reifen könnt Ihr spüren und sehen. Dazu kommen grafische Details wie sanft verfliegende Staubschwaden und grell aufleuchtende Bremslichter.

Auf die Memory-Card greift Ihr jederzeit zu – egal, ob Ihr gerade durch die Werkstatt schlendert oder eine Prüfung absolviert. Mit wenigen Button-Klicks speichert Ihr aktuelle Fähigkeiten und Fuhrpark. Auch Replays, Rekorde, Ghost-Cars und einzelne, frisierte Wägen sichern Ihr jederzeit – fanatische Spieler besitzen ein

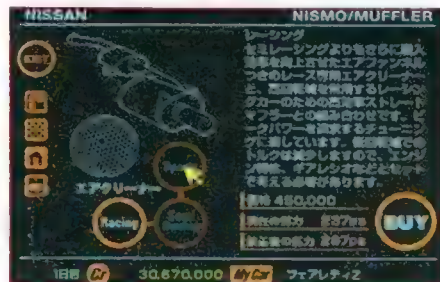


Allgemeine Verwirrung beim Duell: Spieler 1 kreiselt, Nummer 2 schrammt an der Absperrung entlang.



Auch mit leistungsfähigen "Special"-Aggregaten solltet Ihr vorsichtig hantieren – sonst rutscht Ihr in den Kies!

auch die Motorleistung, und Schritt für Schritt werdet Ihr zum Top-Fahrer, der auch vor einem 90-Minuten-Rennen nicht kapituliert. Das beste aus beiden Welten: "GT" ist nicht nur so furios wie "Ridge Racer", sondern gleichzeitig auch realistisch, hyperkomplex und umfangreicher als jeder andere Renntitel – das Rollenspiel unter den PS-Simulationen.



Es lohnt sich, auf die PAL-Version zu warten: Nicht nur Infos zum Zubehör bleiben Euch beim Japan-Import verborgen!



Imposant: Nach der Kurve bemerkt Ihr das sanfte Wippen Eurer Spezialfederung!

Doch 200 verschiedene Wagen sind Sony nicht genug, für die PAL-Version verspricht der Hersteller Verbesserungen: Bis zu "30% schneller" soll das Spiel werden, die Zahl der Autos wird auf knapp 300 erhöht und für den Soundtrack kommen Chart-Musiker (u.a. die Manic Street Preachers) ins Studio. Unser Test in MANIAC 5/98 klärt die letzten Feinheiten und verrät mit der Spielspaßwertung, wie die für Juni geplante PAL-Umsetzung gelang. *w/cb*

## Die besten Playstation-Rennspiele



### Gran Turismo

...wird im Juni auch den PAL-Rennspiel-Thron besteigen – PS-Vergnügen mit Tiefgang.



### Rage Racer 90%



Die Action-Perle von Namco setzt auf Highspeed-Raserei, enthält aber auch schon Tuning-Elemente.

### 89% Porsche Challenge

Die perfekte Verbindung von Action-Spaß und sorgfältig modelliertem Fahrverhalten.



### Formel 1 '97 87%



Umfangreiche Action-WM mit vielen Strecken, bei der der letzte Feinschliff leider fehlt.

### 86% V-Rally

Rasant und grafisch ausgefeilt: Die tückische Steuerung verlangt nach einer ruhigen Hand!









# Bomberman Fight



Nach langem Zögern hat sich Japano-Hersteller Hudson jetzt entschlossen, seinen er-

folgreichsten Helden kommerziell restlos auszuschlachten. Kurz nach dem grafisch aufwendigen N64-Debüt erscheinen die erste Playstation-Fassung sowie neue Spiele für Game Boy und Sega Saturn. Für letztgenannten 32-Bitter hatte Hudson bereits einen lang gehegten Bomber-Wunschtraum erfüllt und die legendäre Zehn-Spieler-Turniervariante auf CD gepackt (siehe MANIAC 5/97).

In "Bomberman Fight" begnügt man sich mit maximal vier Spielern und auch sonst ist alles anders: Statt in flachen Labyrinthen tummelt Ihr Euch jetzt in räumlichen Welten, in denen Ihr auch hüpfet und auf Mauern steigt. Kicken, springen und werfen können die 15 verschiedenen Cartoon-Helden ganz ohne Extra. Wollt Ihr mehr Sprengkraft, sammelt Ihr wundertätige Karten, die unter gesprengten Hindernissen (je nach Szenario Mauern, Büsche und Kakteen) hervorhüpfen. Egal ob Solo-Modus oder Multiplayer-Schlacht, das Extrasortiment ist das gleiche. Die dicke Riesenbombe ist Eure mächtigste Waffe: In einer feurig-roten Kuppel detoniert sie über dem halben Bildschirm: wer direkt darunter steht, haucht im Inferno sein Leben aus. Normale Bomben ge-

nügen in "Bomberman Fight" hingegen nicht mehr, um einen Helden auf's Kreuz zu legen: Erstmals besitzt jeder Spieler einen Energiebalken, der ein paar Millimeter schrumpft, wenn Euch



Alles neu: Nur eines der zehn Schlachtfelder hat noch Ähnlichkeit mit dem Ur-"Bomberman". Bis zu vier menschliche oder CPU-gesteuerte Bomber treten im Battle-Modus an.

ein Feind einen (ungezündeten) Sprengsatz an den Kopf wirft und rapide abnimmt, sobald Ihr in eine Explosion oder Kettenreaktion geratet. Ein einsames Maultier bewahrt Euch ab und zu vor Verletzungen und Tod: Als Reiter über-

steht Ihr eine Attacke ohne Energieverlust, werdet aber abgeworfen und verliert Euer Tier dadurch oft an einen anderen Spieler. Auf einen klassischen "Bomberman"-

Spielmodus hat Hudson verzichtet. Lediglich eine Landschaft erinnert noch an das grün-graue Labyrinth der 8-Bit-Zeit, spielerisch hat aber auch dieser Level nichts mit der Ur-Randale gemein.



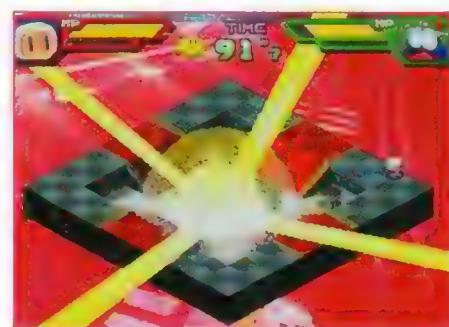
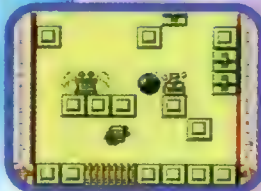
Räumlich: Multi-Player-Schlacht und Solo-Abenteuer (Bild) trägt Ihr zwischen Rampen und Brücken aus.

## UNVERWÜSTLICH: BOMBERMAN

### Neue Bomber braucht das Land

Seit seiner 8-Bit-Geburt in den frühen 80er-Jahren besuchte Bomberman unzählige Spieleplattformen, vom Konsolen-Oldie NES bis zum Automaten. Alle? Nicht ganz, denn auch nach der Saturn-Initialzündung (Test in MANIAC 5/97) und dem komplett renovierten "Bomberman 64" (MANIAC 12/97) sahen die Besitzer der erfolgreichsten Next-Generation-Konsole noch in die Röhre: Auf ihrer Playstation ließ sich der kleine Sprengmeister einfach nicht blicken!

Doch jetzt, inmitten einer explosiven Offensive mit mehreren komplett unterschiedlichen "Bomberman"-Varianten, kommen endlich auch die Sony-Fans auf ihre Kosten: In Japan erscheint "Bomberman World", eine eigens für die Playstation konzipierte Variante (Bild oben). Ebenso wie das neue "Pocket Bomberman" für den Game Boy (Bild unten) setzt es auf einen Solo-Modus, der nichts mit anderen "Bomberman"-Abenteuern gemeinsam hat. Ähnlich wie die aktuelle Saturn-Fassung verwendet Hudson eine isometrische 3D-Perspektive, strickt jedoch neue Multiplayer-Varianten und eine unverbrauchte Handlung um die explosive Action.



Big Bang: Die aus "Bomberman 64" berühmte Fiesengranate fegt auch auf dem Saturn den halben Bildschirm leer.

71%

HERSTELLER  
**SEGA**

SYSTEM  
**SATURN**

BRD-RELEASE  
**NICHT GEPLANT**

Alles ist neu, aber nichts besser im zweiten Saturn-"Bomberman". Überraschend wenig Optionen und Grafiksets.



# CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX · N64 · SAT · SNES Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!

## LÖSUNGS-HEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM

**Abes Oddyssee**  
Alien Trilogy  
Ark of Time  
**Baphomets Fluch 2**  
Blazing Dragons  
Casper  
Castlevania\*  
Command & Conq. 1  
Command & Conq. 2  
Discworld 2  
Excalibur  
Exhumed  
G-Police  
Goldeneye (N64)  
Grand Theft Auto\*  
Hercs Adventure\*  
Kings Field  
Legacy of Kain  
LifeForce Tenka  
MDK  
Nightmare Creatures\*  
**Resident Evil**  
**Resident Evil DC**  
Riven - Myst 2\*  
SOTE (N64)  
Suikoden  
Syndicate Wars  
The Note  
Theme Hospital  
**Tomb Raider**  
**Turok (N64)**  
Vandal Hearts  
WCW vs. NWO\*

## PLAYSTATION CHEATHEFT

Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!

**NEU & TOP AKTUELL!**

## PLAYSTATION CHEATHEFT 2

Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games!

**NEU & TOP AKTUELL!**

## PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT

Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.

**NEU & TOP AKTUELL!**

## PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2

Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

## PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 1

Lösungen für:  
Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

## PLAYSTATION BEAT EM UP 1

Moves für:  
Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

## PLAYSTATION BEAT EM UP 2

Moves für:  
Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

## PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2

Lösungen für:  
Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com

## PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3

Lösungen für:  
D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

## PLAYSTATION BEAT EM UP 3

Moves für:  
Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero

## NINTENDO 64 CHEATHEFT

Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120\* Lösung

## FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-

**TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-**

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! \* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datelash GmbH!

Händleranfragen erwünscht!

**CDG MEDIA · AUF DEN SANDBERGEN 5 · 21337 LÜNEBURG**

**TEL: 04131 / 850610**

Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

**FAX: 04131 / 850620**

# LINE EDITION

## SONY PLAYSTATION:

Alundra US 119,90  
Breath of Fire 3 US 119,90  
Final Fantasy Tactics US 119,90  
Front Mission Altern. JP 139,90  
Dead Or Alive (März) 149,90  
Gran Turismo JP 149,90  
Einbänder (Square) JP 149,90  
Necaris JP 149,90  
Parasite Eve (März) JP 149,90  
Xenogears (Square) 149,90  
X-Men vs Streetfighter 149,90  
Resident Evil 2 US & JAP 149,90  
Lieferbar ab DM 129,90!

## SEGA SATURN:

Advanced World War JP 119,90  
Dragon Force 2 (März) JP 129,90  
Battle Garegga (Shooter) 129,90  
Burning Rangers JP 129,90  
Dead Or Alive JP 129,90  
Fatal Fury RB Special ab 129,90  
House o.J. Dead (März) 129,90  
Langrisser Dramatic Ed. 129,90  
Sega Touring Car PLUS 129,90  
Shining Force 3 - Part 2 129,90  
Terra Diver JP 129,90  
Winter Heat JP 129,90  
Panzer Dragon RPG 139,90

## Thunderforce 5 JP 139,90

Eve Last One (Erotik) JP 149,90  
Yu-No (Anime Erotik) JP 149,90  
Grandia JP 159,90  
X-Men vs Streetfighter 159,90  
Lustige 3D-Shooter i.V.  
Value Set: Part 1&2, Gun sowie House of the Dead Demo!

## JETZT VORBESTELLEN!

Breath of Fire 3 (Playstation)  
Dead Or Alive (Playstation)  
Dragon Force 2 (Saturn)  
Parasite Eve (Playstation)  
X-Men vs Streetfighter (PSX)

## Komplettlösungen/Movelisten

Resident Evil 2, Dead or Alive uvm

## NINTENDO 64:

Yoshi Island 64 i.V.  
Zelda 64 i.V.

## MAGAZINE:

Gamefront DT 5,80

**LINE EDITION Medienvertrieb**  
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt  
☎ 07033 / 80237

# GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

**Wir kaufen laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Game Boy und PC-Spiele.**

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

**Tel/Fax: 05561 / 3094**

# GROBI'S GAMESHOP

PlayStation

NINTENDO 64

**Alle Sony Spiele dt 89-99,- us 119,- jp 139,-**

**Alles versandkostenfrei!**

**05522 / 73477**

Händleranfragen unter: **05522 / 12200**

**Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825**

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

# WOG

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22  
Tel./Fax: **06221-184134**  
Inhaber: Michael Träutlein

## Direktimport aus Europa, USA + Asien!

**Universaladapter für N64 NTSC ↔ PAL**

Gretzky 98 US  
Sub Zero US

Mission Impossible US Feb98  
Banjo Kazooie US  
Conkers Quest US  
Game Buster für N64  
Fighters Destiny US  
Nagano Winter Olympics US  
Yoshi's Story US

## UMBAU

**Alle Spiele PlayStation ohne vorbooten!**

Alundra	US
Bloody Roar	JP
Tekken III	JP
	US
Tomb Raider II	US
Resident Evil II	US
Biohazard II	JP
WCW Nitro	US
Final Fantasie Tactics	US
Shadow Master	PAL
Grand Turismo	JP

**WOG im Internet unter [www.wog.de](http://www.wog.de)**  
**e-mail: [wog@wog.de](mailto:wog@wog.de)**

Jeden Tag aktualisierte Infos! Ein Besuch lohnt sich immer!

**Neu: Versandkosten frei!**  
**Händleranfragen erwünscht**  
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt.  
Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 30,-  
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!



N 64

PSX

Running

PC

Games

New Generation of Entertainment

02232-922694

## Ihr Videospiele Versand



## Playstation

Playstation Grundgerät	289,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	89,90
Agent Armstrong	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Blody Roar *	89,90
Broken Helix	99,90
Bubble Bobble 2	79,90
Bust a Move 3	69,90
Castlevania-Symphony of the Night	89,90
Colony Wars	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Crow City of Angels	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Discworld 2	89,90
Explosive Racing	89,90
Fantastic 4	79,90
Fighting Force	99,90

## Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad Sony	49,90
Memory Card Sony	39,90

Final Fantasy 7	99,90
Formel 1 '97	99,90
Formular Carts	99,90
Frogger	89,90
G-Police	99,90
Hercules	89,90
Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Jurassic Park - Lost World	89,90
Lucky Luke	89,90
Madden NFL '98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Mega Man 8	89,90
Pandemonium 2	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US *	129,90
Skull Monkeys *	89,90
Streetfighter EX Plus	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	99,90

Link Kabel	29,90
Mad Catz Lenkrad	149,90
Predator Gun	69,90
Analog Controller	59,90



Resident Evil 2 US \*

129,90

Playstation Grundgerät  
mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

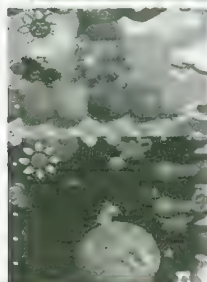
3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitespiel mit verschiedenen Tetris Varianten gratis dazu !!!



Yoshi's Story \*

89,90

Nintendo 64 Grundgerät  
mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90



## Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	139,90
Dark Rif	129,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position 64	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	139,90
Golden Eye 007	139,90
Hexen 64	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90

## Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	39,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Lamborgini 64	139,90
Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
Multi Racing Championship	139,90
NBA Hang Time	129,90
Pilot Wings 64	109,90
Star Wars	129,90
Super Mario 64	89,90
Top Gear Rally	139,90
Tetrisphere *	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW Wrestling *	139,90
Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Rumble Pack-Verstellbar  
24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

## Spieleberater &amp; Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe's Odyssey	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch  
Spieleberater & Lösungshefte  
zu vielen anderen Spielen!  
Einfach mal nachfragen!

\* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64  
PSX Running Games PC  
New Generation of Entertainment

Winterburg 38 - 50321 Brühl  
Tel.: 02232-922694  
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:  
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr  
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !



# VIDEOSPIEL-KRITIK

## So werten die Experten



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



### MARTIN SPIELT:

1. Door to Phantomile PLAYSTATION
2. NHL Breakaway '98 NINTENDO 64
3. Einhänder PLAYSTATION



### ANDREAS U. SPIELT:

1. FIFA '98 NINTENDO 64
2. NHL Breakaway '98 NINTENDO 64
3. Monkey Island 3 PC



### WINNIE SPIELT:

1. Front Mission Alternative PLAYSTATION
2. Diablo PLAYSTATION
3. Digimon BANDAI-HANDHELD

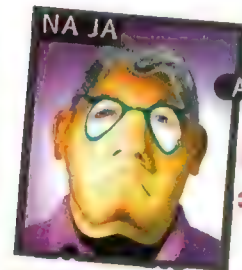
### CHRISTIAN SPIELT:

1. Street Fighter Alpha 2 SATURN
2. Indiziertes Spiel PLAYSTATION
3. Gun Bullet PLAYSTATION



### OLLI SPIELT:

1. Goldeneye NINTENDO 64
2. Samurai Shodown 4 Special PLAYSTATION
3. Front Mission Alternative PLAYSTATION



### ANDREAS K. SPIELT:

1. Gran Turismo PLAYSTATION
2. Bushido Blade PLAYSTATION
3. R-Type 2 AUTOMAT



### GEHT SO

## Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Planet Saturn“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

## Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.

Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie

faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der

Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermottz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MANIAC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexthe und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

SPIELSPASS 88%

HERSTELLER  
**CYBERMEDIA**

SYSTEM  
**MAGA 128**

ZIRKA-Preis  
**5,90 MARK**

GRAFIK SOUND  
**91% 58%**

Nervenzufetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

MANIAC

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

## Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflugs wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.





# Fighter's Destiny



Jeder Punkt wird mit einer Wiederholung gefeiert: Bei Specials bebt der ganze Bildschirm.



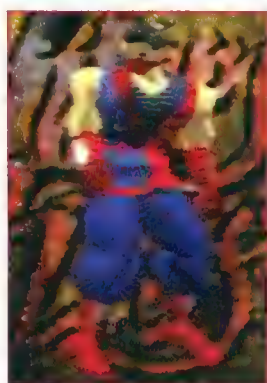
Neun von zehn Prügelspielen folgen dem gleichen Schema: Zwei Kämpfer, zwei Energieleisten und eine Handvoll

Hiebe und Specials. Wer keine Energie mehr hat, ist der Verlierer. Das es auch anders geht, beweisen seltene Kampfsportsimulationen wie z.B. Squares "Bushido Blade" für die Playstation.

Auch "Fighter's Destiny", das zweite N64-Spiel der "Multi Racing Championship"-Erfinder Genki, verläßt den eingetretenen Pfad bekannter Prügelspielkost sowohl in punkto Spielmodi und -variation als auch in Bezug auf die Kampfaktik.

In "Fighter's Destiny" treten die zehn härtesten Kämpfer der Erde zum Kampf um den Meistertitel an. Jeder Held besitzt nicht nur Attribute wie Schnelligkeit oder Kraft, sondern hat obendrein individuell ausgeprägte Kraftressourcen in petto. Auch der Kampfstil unterscheidet sich grundlegend: Der japanische Allrounder Ryuji verfügt über ein ausgewogenes Verhältnis an Distanz- und Kurzstößen, dafür kann er nur sechs Würfe ansetzen. Catcher Tomahawk hält den Gegner mit seinen riesigen Armen auf Distanz und setzt im Infight sofort zu einem seiner gefürchteten Wrestlingmoves an. Der hinterhältige Ninja ist um keine Parade verlegen und verschwindet plötzlich in einer Laubwolke, um Euch heimtückisch in den Rücken zu fallen. Straßenclown Pierre flüchtet mit akrobatischen Einlagen vor Euren Hieben und startet über-

**Kleider**  
machen Leute:  
Auch die  
"Fighter's  
Destiny"-Recken  
haben für den  
Notfall noch eine  
zweite Kampf-  
montur im  
Kleiderschrank:  
Haltet in der  
Kämpferauswahl  
den R-Knopf ge-  
drückt, um in  
Euren Ersatz-  
kimono zu  
schlüpfen!



Da fliegen die Fetzen: Pausenc clown Pierre beendet das Duell mit einem blitzenden Finishingcombo.

raschend zur Gegenattacke, während Kickboxerin Valerie den Gegner mit flotten Kickcombos eindeckt. Muskelprotz Bob wiederum beherrscht ein stattliches Sortiment an KO-Schlägen. Nachdem Ihr Eure Wahl getroffen habt, findet Ihr Euch zusammen mit Eurem



Mit seinem Upper-cutcombo zerschmettert Ryuji jeden Gegner.

Herausforderer auf einer Steinplattform wieder. Angelehnt an Kampfsportarten wie Karate oder Teakwondo gewinnt Ihr nicht durch einmaliges Vermöbeln Eures Gegenübers, sondern durch Sammeln von Punkten: In der

Grundeinstellung benötigt Ihr sieben davon zum Sieg. Ihr verdient sie durch Schubser über den Arenarand, Würfe, KO-Schläge, Konterhiebe und KO-Specials (Finishingmoves). Gehüpft und getänzelt wird mit dem Steuerkreuz, Analogfettischisten dürfen auch auf Sticksteuerung umschalten. Mit B und A schlägt Ihr dem Gegner gegen Brust oder Knie, mit beiden Tasten zusammen schleudert Ihr ihn zu Boden. Zum Blocken von Hieben benutzt Ihr die



Dieser Tritt hat gegessen: Finale Sprungkicks und Würfe verfolgt Ihr aus der Ferne.



Indianer-Wrestler Tomahawk bearbeitet Euch mit harten Würfen und seinem Counter-Dropkick



Akrobatik ist Trumpf: Der flotte Emil verwirrt Euch mit doppelten Saltokicks und Flickflacs.





Jetzt heißt es Durchhalten:  
Im Rodeomodus stellt Ihr Euch der  
gnadenlosen Kampfsportkuh Ushi.

R-Taste, bekommt Ihr es mit der Angst  
zu tun. flieht Ihr mit L nach hinten.  
Wiederholt Ihr ein Richtungskommando  
(z.B. → → →), legt sich Euer Held flugs  
auf den Boden, oder hüpf mit einem  
"Bocksprung" über den Gegner, um von  
hinten zu einem Griff anzusetzen.

"Fighter's Destiny" unterscheidet die drei  
Special-Kategorien Distanzschläge, Nah-  
kampfhiebe und Spezialwürfe: Die lang-  
samen und wuchtigen Distanzhiebe führt  
Ihr mit Dreh- und wechselnden Rich-  
tungskommandos aus, für schnelle  
Haken und Kniestöße im Infight genü-  
gen simple Joypadbewegungen. Dabei  
gibt's neben akrobatisch ausgefeilten  
Manövern, mit denen Ihr den Feind ver-



Spaß muß sein:  
Clown Pierre läßt Euch auf seinen Füßen  
wie ein Ball hüpfen.



Tomahawks eiserner Haltegriffe  
kosten auch bei wüstem Buttonge-  
hämmere eine Menge Energie

wirrt, auch schwerfällige KO-Hieben und  
Konterschlägen, die im Falle eines  
Gegenangriffs eine niederschmetternde  
Wirkung haben.

Combos bestehen nicht aus einer An-  
einanderreihung von Specials und Lin-

kern, sondern aus festgelegten Schlag-  
kombinationen, die Ihr einstudieren  
müßt. Die Würfe setzt Ihr jeweils von  
hinten oder vorne am Gegner an und  
k könnt sie mit einfachen Richtungs-  
kommandos zu kombinierten Ausfall-  
schritten, Abwehr- und Würgegriffen ab-  
wandeln. Sobald sich die beiden Kon-  
trahenten im Clinch befinden, erscheint  
ein variabler Konterbalken, der rasch  
schrumpft. Während dieser Zeit habt Ihr  
die Möglichkeit dem Griff zu entkom-  
men und durch erneutes Drücken von A  
und B zu einem Gegenwurf anzusetzen.  
Auch der Arenarand spielt eine Rolle:  
Stolpert Ihr ins Abseits, könnt Ihr Euch  
meist an der Kante festhalten und bau-

**Nach dem**  
ersten Durch-  
spielen wird  
"Fighter's  
Destiny" erst in-  
teressanter: In je-  
dem Spielmodus  
gibt's eine Menge  
Geheimnisse zu  
ergründen.  
Besteht Ihr z. B.  
länger als eine  
Minute gegen die  
Rodeo-Kuh Ushi,  
dürft Ihr auch mit  
Ihr zum Turnier  
antreten.

Vermöbelt Ihr alle  
100 Gegner im  
"Survival"-Modus,  
steht der Joker  
zur Auswahl bereit.  
Im Turniermodus  
beschenkt Euch  
der Meister mit  
neuen Finishing-  
moves, der  
"Master  
Challenge"-Modus  
erweitert Eure  
Special-  
Kenntnisse.

"Fighter's Destiny" bringt frischen Wind ins Prügelspiel: Das Punktesystem ist genial  
und gestaltet den Kampf so taktisch wie bei keinem anderen Prügelspiel. Mit der ma-  
nuellen Punkteverteilung zaubert Ihr ausgefallene Spielvarianten. Die Wrestling-  
(Wurfsystem) und Arcade-Einflüsse (Button-Hammern) sorgen für massig  
Abwechslung. Langzeitmotivation garantieren die geheimen Kampfen, Specials und  
Finishingmoves, sowie die speicherbaren Heiden, die alle pixelgenau reagie-  
ren. Statt unkontrolliertem Geschrubbe zählt eiskalte Berechnung: Nur  
wer alle Specials kennt und spontan einsetzt, hat gegen den Gegner eine  
Chance. Der fröhliche Kampfkommentator sorgt für Wrestlingstimmung.  
Die Special FX wirken etwas aufgesetzt, Lichtreflektionen und verschiedene  
Tageszeiten kaschieren dieses Manko.

OLIVER EHRLICH



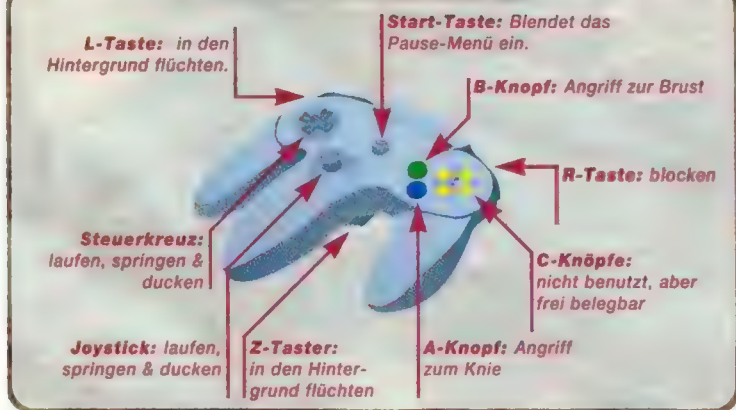
Da bleibt Euch die Luft weg: Von hinten setzt Pierre zu seinem berüchtigten Würgegriff an.  
Glücklicherweise kann Euch der Schwächling nicht lange halten!



Zu früh gefreut: Der Meister baumelt am  
Arenarand, greift jedoch schnell Euer  
Hosenbein und zerrt Euch in den Abgrund!



**JOYPAD-BELEGUNG**

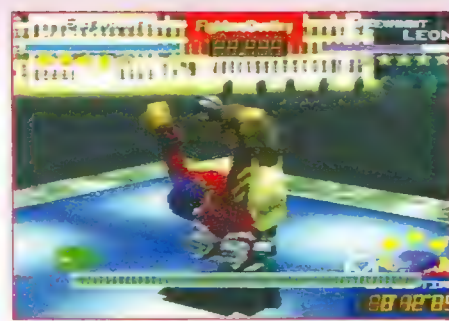


**Der Trainingsmodi von "Fighter's Destiny" ist mit üppigen Features gesegnet: Neben speziellen Modi für Combos, Finishingmoves und Specials findet Ihr dort auch den "Escape"-Modus. In diesem programmiert Ihr Eure Sparringpuppe mit Schlägen, Würfeln und Blocks, um Abwehrgriffe und Konterattacken zu üben. Kombinationsstatistiken, Schadensanzeige und eingebaute Movelliste lassen dabei keine Wünsche offen.**

melt in schwindelerregender Höhe über dem Abrund. Ein gezielter Lowkick des Feindes und Ihr stürzt endgültig ab – besser hangelt Ihr zur Seite oder kraxelt wieder in den Ring. Traut sich der Gegner jedoch zu nahe an Euch heran, packt Ihr ihn einfach am Bein und zieht ihn aus der Arena raus – während Ihr erschöpft hochklettert, tritt der Gegner seinen langen Weg nach unten an... Mit dieser stattlichen Schlagvielfalt geht Ihr nun auf Punktejagd: Die meisten Zähler kassiert Ihr für Niederschläge und Finishingmoves: Hierfür müßt Ihr den Feind jedoch bis zur Benommenheit verprügeln – jede Ruhepause nutzen die Kämpfer zum Durchschnaufen! Weniger mühselig und oft die Rettung in letzter Sekunde ist ein gekonnter Wurf, für den Ihr zwei Punkte einsackt. Jede Runde dauert so lange, bis einer der beiden Kämpfer einen Punkt ergattert: Der ent-



Im Trainingsmodus verpaßt Ihr dem Dummiegegner eine primitive Intelligenz und übt fleißig Abwehrgriffe.



Muskelpaket Bob verbiegt Euch die Arme: Seinen harten Griffen entkommt Ihr nur sichtlich angeschlagen.

scheidende Schlag wird in der Wiederholung gefeiert. Wollt Ihr also sieben Punkte erreichen, kann das Duell aus bis zu 13 Runden bestehen! Die umfangreichen Regelooptionen erlauben zudem die Modifikation der Punkteverteilung sowie der Ringgröße (vier bis zwölf Meter Seitenlänge). Je nach individuellem Wohnzimmerreglement müßt Ihr Euch auf völlig unterschiedliche Kampfverläufe und -taktiken einstellen: Probiert doch mal nur Würfe und Specials mit satten Bonuspunkten zu belegen! Habt Ihr Euch siegreich durch das Turnier geholt, erscheint der ehrwürdige "Fighter's Destiny"-Meister, um Euch in



Der Meister hat gesprochen: Erspielte Specialmoves nehmt Ihr auf der Memory Card mit zu Euren Freunden.

die geheimen Lehren seiner Kampftechnik einzuweihen: Er schenkt Euch ein Super-Special, das automatisch auf Modul gespeichert wird und von nun an immer verfügbar ist.



Ab auf die Matte: Am unteren Bildschirmrand hat sich der Konterbalken aufgebaut. Reagiert schnell!

Wollt Ihr Euch Euren höchstgeigenen Prügelfreak zusammenbasteln, wechselt Ihr in den "Master Challenge"-Modus. Dort wählt Ihr per Zufall den finsternen Joker oder den weisen Meister an: Gewinnt Ihr, schenkt Euch der Meister ein geheimes Special, der Joker versucht es Euch wieder abzunehmen. Euren Helden speichert Ihr auf Memory Card und nehmt ihn mit zu einem Kumpel, denn risikofreudige Schläger kämpfen mit ihren Freunden um die Specials! Wem diese Fülle an Spielmodi noch immer nicht langt, wählt den "Record Attack"-Modus. Hier kämpft Ihr nicht nur gegen ein knappes Zeitlimit und 100 der besten Kämpfer, auch die



Im "Master Challenge"-Modus schenkt Euch der Meister Specials, der Joker klaut sie Euch.



Leon, der Profi: Mir seinen schwerfälligen Tritten bleibt der Kickboxer immer auf Distanz und setzt im Infight sofort zum Wurf an.

**Andere Versionen**  
Es sind keine Umsetzungen geplant

**87%**

**SPIELSPASS**

**128 BIT**

**16 BIT**

**Fighter's Destiny**

**HERSTELLER**  
IMAGINEER

**SYSTEM**  
PLAYSTATION

**ZIRKA-Preis**  
140 MARK

**GRAFIK** 78% **SOUND** 83%

Taktische 3D-Prügelei mit Hieb-orientiertem-Punktesystem und Wrestling-Einflüssen: Erspielt vier geheime Kämpfer und 'zig Moves!



# DEMO-CD

## IN UNREGEL- MÄSSIGEN ABSTÄNDEN

# ODER

Nie

**JELZC**

15%  
הפחתה

GEHEN ÜBER DEN  
EINZELNEN KUNSTWERK

DU BEKOMMST DIE NEUE

# MAN!AC

**WÄHREND DIE ANDEREN NOCH  
IM DUNKELN TAPPEN!**

IM DUNKELN TAPPEN! FREI  
HAUS VERSTEHT SICH

**WICHTIGES ÜBERLEGT:** DIESE BESTELLUNG KANN BEIM VERLAG INNERHALB VON 14 TAGEN SCHRIFTLICH WIDERRUFEN WERDEN. ZUR WAHRUNG DER FRIST GENÜGT DIE ZEITZEITIGE ABSENDUNG DES WIDERRUFS.

**ICH WILL MAN!AC FÜR 59,90 DM MINDESTENS EIN JAHR - ZWÖLF AUSGABEN - ABONNIEREN!**

**ich will FOLGENDERWEISE BEZAHLEN**



SEQUEM  
PER BANKEINZUG

**KREDITINSICHER**

**КОПЕО-ПЗ**

**ЗАКЛЕПКА**

**ict will FOLGENDE HEFTE NACHBESTELLEN**

14/05 15/05 16/05 17/05 18/05 19/05 20/05 21/05 22/05 23/05 24/05 25/05 26/05 27/05

11/98	3/99	1/00	3/00	4/00	5/00	6/00	7/00	8/00	9/00	10/00	11/00	12/00	1/01	2/01	3/01
9/98	10/98	12/98	1/99	2/99	3/99	4/99	5/99	6/99	7/99	8/99	9/99	10/99	1/98		

NAME, VORNAME

**STASSE, Haus-Nr.**

**PLZ, WOHNORT**

**Datum, Unterschrift**

## 2. UNTERSCHIFT

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte). Hiermit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts.

**SCHICK MIT DIE ANGEKREUZTEN AUSGABEN ZU 5 MARK PRO EXEMPLAR (LEGE ICH IN 343/347 FÜR MICH UND SCHICK ZU.)**



# Nagano Winter Olympics '98

## Die N64-Version

wurde von der (den MANIACS unbekannten) Japano-Company "Diamond Dust" entwickelt. Sie



In der N64-Version stehen nur zwölf Disziplinen zur Wahl

unterscheidet sich sowohl grafisch als auch spielerisch von der Playstation-Fassung. So treten Ihr hier in der exklusiven Snowboard-Halfpipe



Jede N64-Disziplin wird per Echtzeit-Animation vorgestellt.

und auf zwei Skiflug-Schanzen an. Die N64-Grafik ist fehlerfrei, ruckelt aber an vielen Stellen. Die Steuerung per Analogstick ist besser beherrschbar und bietet mehr Möglichkeiten für Leistungssteigerungen.



Die einzige Multiplayer-Disziplin von "Nagano": Beim Eisschnellauf hämmern maximal vier Spieler auf's Pad (Playstation).



Ein schlechtes Omen? Das olympische Feuer in Nagano ist zwar aufgrund feuchten Wetters schon mehrmals erloschen, doch Konami schnappte sich trotzdem die Lizenz zum Winterspektakel und schickt Euch plattformübergreifend auf Medaillenjagd. Mit stolzen 13 Playstation-Disziplinen und zwölf Wettbewerben auf dem N64 erscheint die Olympiade außergewöhnlich umfangreich, doch ein zweiter Blick offenbart einige Doppelnennungen. Eigentlich tritt die Bildschirm-Truppe nur bei fünf unterschiedlichen Sportarten an: Neben diversen Abfahrtsläufen und Schlittschuh-Rennen werden zwei Eiskanal-Jagden, Trickskispringen, das Eisstock-ähnliche Curling und Skifliegen simuliert – in jeweils anderen Varianten (siehe Randspalten links und rechts). Bis zu

vier Athleten finden sich zur olympischen Wohnzimmer-Session ein, meist ist aber nur ein Spieler am Zug. Gegenüber dem ähnlich präsentierten Vorgänger "International Track & Field" versuchte Konami, bei der Steuerung neue Akzente zu setzen. Beim Trickski-Springen auf der Playstation etwa braucht Ihr keine Knopfdruck-Rekorde zu brechen. Vielmehr wählt Ihr ein Kunststück aus, das aus einer Serie von Knopfsymbolen besteht. Sobald Euer

Für die N64-Version hat sich Konami wesentlich mehr Mühe gegeben als auf der Playstation und einige 32-Bit-Mängel ausgemerzt: Die Athleten sehen realistischer aus, die vermurkste Steuerung der Playstation-Trickski-Disziplin wurde verändert. Abfahrt und Bob vermitteln ein ansprechendes Tempo-Feeling, die Snowboard-Halfpipe überzeugt durch die trickreiche Steuerung. Trotzdem wurde auch auf dem N64 viel verschenkt: Auf den Vierspieler-Spaß Shorttrack müßt Ihr ganz verzichten, und zu zweit geht es nur bei Eisschnellauf und dem faden Curling zur Sache. Bei letzterem allerdings auch nur dann, wenn Ihr im Turnier aufeinandertrifft: Meist spielt Ihr die ersten Runden gegen den Computer, während sich die anderen zu Tode langweilen. Für N64-Besitzer ist "Nagano" einen Blick wert, Playstation-Fans sind schlechter dran.

ANDREAS ULRICH



Schmucke Slalom-Action auf dem N64: Besonders die alpinen Disziplinen spielen sich in der Nintendo-Version flotter.



Trickski-Landung im N64-Pulverschnee: Schließt Ihr zu spät ab und fällt auf den Rücken, gibt es heftige Punktabzüge



Kurzstrecken-Duell beim 500m-Schlittschuhlauf (Playstation): Leider erkennt Ihr nicht, wie schnell Ihr auf die Tasten hämmert.



Bei den beiden Skisprung-Disziplinen (N64) haltet Ihr den Flugwinkel per Analogstick stabil und drückt dann den Landeknopf.





Nette Idee, um die (kurzen) Ladezeiten zu verschönern: Vor jeder Playstation-Disziplin wird Euch ein Polygon-Modell des Austragungsortes mit Details zu Piste und Stadion präsentiert.

Während des Fluges solltet Ihr behutsam die Balance halten, sonst purzelt der Polygon-Hannawald auf dem Hosenboden dem Ziel entgegen. Auf dem N64 nutzt Ihr den Analogstick zum Auspendeln des Springers.

Das langwierige Curling verlangt ruhige Hände: Zwei Teams schubsen abwechselnd ihre Curl-Pötte auf's runde Zielgebiet. Damit die sachte dahingleitenden Curls nicht abdriften, kommandiert Ihr zwei besenbewehrte Mädels (beim N64 Männer), die durch heftiges Polieren der Eisfläche den Weg nach links oder rechts beeinflussen. Weniger innovativ zeigt sich Konami im Alpinsport, der aus vier Einzeldisziplinen besteht. Gesteuert wird mit dem Pad bzw. Stick. Egal, ob Ihr per Snowboard oder Ski zu Tal rauscht – schon ein Hüpfen aus der abgesteckten Bahn (Abfahrtslauf) disqualifiziert Euch ebenso wie ein verpaßtes Tor. Daher

solltet Ihr auf den weitgehend flachen Abfahrten vorausschauend fahren. Schnallt Ihr die 32-Bit-Schlittschuhe um, beschleunigt Ihr meist per Knopfgedrucke und lenkt beim "Shorttrack"-Eislauf zusätzlich per Pad oder Stick in der Ideallinie aus der Kurve. Beim N64 dagegen bewegt Ihr den Stick rhythmisch nach links und rechts, um Schub zu holen. Im verschlungenen Eiskanal brettert Ihr zweimal zu Tal: Mit dem Viererbob bestimmt vor allem das optimale Timing des Einstiegs die Bestzeit. Risikobereite Bobfahrer schieben bis dicht an die Grenze mit allen vier Fahrern und springen schnell nacheinander (und hoffentlich noch

rechtzeitig) in den Bob, anschließend steuert Ihr möglichst ohne Kollisionen unter maximaler Nutzung der Steilwände ins Ziel. Beim Rodeln gestaltet sich nur der Start anders: Hier paßt Ihr für einen kraftvollen Start einen pulsierenden Schub-Balken ab (PS) oder hämmert auf die L/R-Tasten (N64).

Grafisch unterscheiden sich beide Versionen deutlich: Während die Playstation-



Timing ist Trumpf: Stoppt den pulsierenden Balken, um maximalen Anschlag mitzunehmen! (Playstation)

Polygonoptik unter zahlreichen Blitzern leidet, wurde das N64-Nagano bunter und technisch sauber inszeniert. Auf der Playstation spielen sich die alpinen Abfahrten außerdem ziemlich zäh. *cb*



N64-Bobfahrt: Sorgt dafür, daß an der Eiskanal-Einfahrt alle vier Jungs im Bob sitzen!

Nagano ist ein sonderbares Plätzchen für 32-Bit-Wintersportler: Laut Konamis Programmierern quälen sich Alpin-Olympioniken mit etwa 35 km/h flache Hügel entlang, und zufällige Windböen entscheiden den Skisprung-Wettbewerb. Die meisten Disziplinen machen selbst "Track & Field"-Veteranen keinen Spaß. Ob Schlittschuhlauf, Slalom oder Trickski: Oft fehlen rudimentäre Anzeigen für Knopfdruckfrequenz, Mißerfolge wie ein verpaßtes Tor führen sofort zur Disqualifikation und die gesellige Runde muß stupide Tastenkombinationen auswendig lernen. Unförmige Polygon-Figuren und ploppende Pisten rauben der Olympiade auch grafisch dringend nötige Atmosphäre. Der Vorgänger "Int. Track & Field" war in jeder Hinsicht besser, gegen Segas "Winter Heat" wirkt das Playstation-"Nagano" öde.

CHRISTIAN BLENDL



Playstation-Curling: Durch Polieren der Eisfläche beeinflußt Ihr den trägen Rutsch des Stocks in's Ziel...



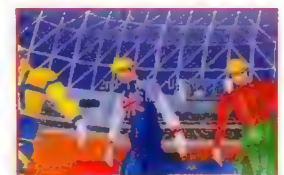
...und durch einen Blick von hinten erkennt Ihr während des Versuchs die Position der bereits platzierten Curls.

## Die Playstation-Version von "Nagano" basiert auf dem Mehrkampf-Vorgänger "International"



Dreizehn Disziplinen stehen bei der 32-Bit-Version von "Nagano" zur Wahl.

**Track & Field", der seit einigen Monaten als Platinum-Spiel (knapp 50 Mark) zu haben ist. Sowohl spielerisch als auch**



Die bierbäuchigen Playstation-Athleten wirken überaus unsportlich...

**grafisch reicht das aktuelle Winter-Update nicht an den Vorgänger heran. Vor allem stören zahlreiche Polygon-Blitzer und -Verzerrungen den Eindruck. Einen ausführlichen Test von "International Track & Field", das auch in der Spielhalle Furore machte, findet Ihr in MANIAC 8/96.**

**SPIELSPASS 54%**

**NAGANO WINTER OLYMPICS '98**  
OLYMPICS CHALLENGE  
REALTIME SYSTEM  
© 1997 KONAMI

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS  
SYSTEM: PLAYSTATION  
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 46% | SOUND: 62%

Langweilige Olympiade, deren Steuerinnovationen mißlungen sind. Die ploppende Grafik trübt zudem die Stimmung.

**SPIELSPASS 66%**

**NAGANO WINTER OLYMPICS '98**  
© 1998 KONAMI

HERSTELLER: KONAMI  
SYSTEM: NINTENDO 64  
ZIRKA-PREIS: 140 MARK

GRAFIK: 59% | SOUND: 62%

Bunte Winterspiele, die trotz einiger unfairer und langweiliger Disziplinen in geselliger Runde Spaß machen.



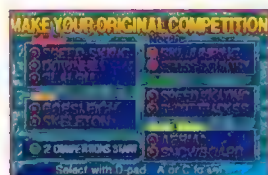
# Winter Heat

**Alte Bekannte**  
tummeln sich an  
Piste und Loipe:  
Germane Karl Vain  
hat ebenso  
Skifahren geübt  
wie US-Allrounder



Der selbstverliebte Karl ist hochzufrieden mit seiner Leistung und preist sich selber...

**Rick Blade und der stämmige Russe Aleksei Riegel. Mit individuellen Siegerposen und Sprachsamples ("Wunderbar") sorgen die detailreichen Athleten für jede Menge Winterstimmung.**



Custom Heat:  
Stellt Euch aus fünf  
Kategorien Eure eigene  
Olympiade zusammen.



Spannender Loipen-Wettkampf:  
Spart Eure Kräfte für die  
anstrengende Bergtour!



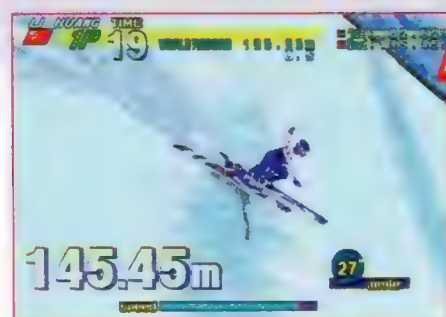
Während draußen klirrende  
Kälte herrscht, wird den  
Saturn-Fans warm um's Herz:

Mit der Umsetzung des Automaten-hits "Winter Heat" heizt Sega allen Video-Wintersportlern richtig ein. In der Tradition kultiger Mehrkampf-Klassiker wie "Winter Games" übernehmt Ihr die Kontrolle eines Bildschirmsportlers und sichert Euch durch Hochfrequenz-Knopfdrücken und gezielte Winklein-stellungen den Weltrekord. Acht Comic-Sportler treten in den elf Disziplinen an: Die Leistungsprofile Alpin, Nordisch, Skate oder Allround verraten Euch, unter welchen Anforderungen der Sportler Medaillenchancen habt. Die persönliche Neigung verbessert Eure Leistung in bestimmten Disziplinen nämlich marginal – und dieser Schub kann im abschließenden Gesamtklassement den Ausschlag geben!



Vier Spieler treten per Multitap zur Winterolympiade an.  
Jeder Cartoon-Athlet hat seine eigenen Stärken.

Bis zu vier menschliche Spieler wagen sich per Multitap an die Muskeltortur: Die alpinen Disziplinen Hochgeschwindigkeitsrennen, Parallelschlalom und Abfahrt werden von Eiskanal-Action (Bob und "Skeleton"-Rodel), Eisschnell-lauf (zwei Distanzen) sowie nordischen Disziplinen (Skiflug und Langlauf) ergänzt. Neu im olympischen Programm sind die "New Wave"-Sportarten Snow-



Optimaler Telemark-Aufsetzer: Beim Skifliegen justiert Ihr den Absprungwinkel.



Rasante Jagd durch den Eiskanal:  
Jeder Schlenker an die Bande kostet wertvolle Sekunden.

board und Trickski, die hier ebenfalls simuliert werden. Trotz dieser Vielfalt kommen auch Stubenhocker schnell mit Schlittschuh, Bob und Skiern klar. Sämtliche Steuerelemente setzen sich nämlich aus bekannten Genre-Grundmustern zusammen. Durch schnelles Knopfdrücken beschleunigt Ihr Euren Sportler, durch Druck auf den Actionknopf springt Ihr

über den Schanzentisch bzw. schwingt Euch in den Bob. Nur bei sechs Disziplinen wie Langlauf, Abfahrt und Eislauf steuert Ihr direkt per Steuerkreuz. In diesen Sportarten jagt Ihr in bester 3D-Ansicht ins Tal oder versucht, Euch aus der Isometrik-Ansicht vor die Eislauf-Konkurrenz zu schieben. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Herausforderungen schwankt zwischen ausschließlicher Akkord-Knopfbearbeitung (beim Hochgeschwindigkeits-Skilanglauf) und kombiniertem Knopfdrücken und Steuern beim Eisschnell-lauf. Besonders gewitzt ist der Langlauf aus der Vogelperspektive: Um einen Herzinfarkt zu vermeiden, jagt Ihr mit dosiertem Stockeinsatz durch den Wald und plant Berg- und Talfahrten in Euer



Beim Highspeed-Skaten drückt Ihr ordentlich auf die Tube:  
Neben dem Knopfhämmern solltet Ihr aber auch elegant durch die Kurven steuern!



"Shorttrack"-Eislauf: In den Kurven stürzt Ihr, wenn die Geschwindigkeits-anzeige in den roten Bereich gerät!





Gedächtnisstütze: Vor jeder Disziplin erläutert eine kurze Animation die Steuerung mit den drei Elementen Joystick, Action- und Speedknopf. Alte Skihasen schalten diese Hilfestellung natürlich aus.

Konzept mit ein. Gewiefte Athleten steuern ihren erholungsbedürftigen Kombinierten vor die Skier eines Konkurrenten, der den Schwächling prompt einen Bergaufschwung mitgibt. Je nach Disziplin balgen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig auf dem Schirm, wer zurückfällt, erhält eine Zeitstrafe. Nach jedem Durchgang werden die erzielten Punkte auf Euer Konto gutgeschrieben, die drei Besten der Konkurrenz steigen abschließend unter dem Jubel des Publikums aufs Treppchen. Einige der Disziplinen (Rodeln und Bobfahren sowie Abfahrts-



Durch geschicktes Timing holt Ihr Euch optimalen Anfahrtschwung, danach "triggert" Ihr bis zum Einstieg.



Parallel-Slalom für zwei Olympioniken: Durch Knopfdruck sorgt Ihr für genügend Speed. Kurz vor der Stange drückt Ihr zusätzlich den Action-Button, um enger zu schwingen.

Atemberaubende Flüge über den Schanzentisch, superschnelle Schußfahrten und knifflige Eiskanal-Korrekturen: Durch einfallsreiche Kameraschwenks und rasante Pistengrafik fühlt Ihr die Faszination der gefährlichen Disziplinen bis ins Schienbein. Spielerisch orientierte sich Sega am bewährten "Athlete Kings". Statt Steuer-Experimente zu wagen, verließ man sich auf bewährtes Akkord-Knopfdrücken und Winkeln einstellen: Das ist schnell kapiert und sofort ein Mordsspaß. Einige Aufgaben sind trotzdem zu simpel. Schußfahrt und Trickski hatten mit etwas komplexerer Steuerung noch mehr motiviert. Besonders zu viert (Multitap besorgen!) kommt hier von der ersten Sekunde an Stimmung wie zu besten "Track & Field"-Zeiten auf. Sega gewinnt mit der erweiterten Heimversion von "Winter Heat" die Genre-Goldmedaille.

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen — Umsetzungen sind nicht geplant.

"Athlete Kings"-Freunde feiern ein Wiedersehen mit ihren Stars: Sega schickt Karl Vain & Co. in meisterhaft präsentierte Winterspiele, während die Konkurrenz mühsam hinterherläuft. Obwohl vor allem Eure Ausdauer beim Knopfdrücken gefordert ist, kommt die Abwechslung nicht zu kurz: Nach der Anschubphase ist bei Bobfahrt und Abfahrtslauf Streckenkenntnis und Joypad-Beherrschung gefragt, während beim Shorttrack das Gerangel um die beste Kurvenlage groß ist. Die Saturn-exklusiven Disziplinen Snowboard, Trickski und Skeleton (beim Automaten waren's nur acht Sportarten) sind eine feine Dreingabe und erhöhen den Langzeitspaß. Kleine Schönheitsfehler wie der etwas unpraktische Trainingsmodus und die fehlende Anzeige der Einzelpunkte in den Rekordlisten fallen dabei kaum negativ auf.

ANDREAS ULRICH



**Dynamik** erlebt Ihr in Segas Winterolympiade dank zoomender und rotierender Kameras: Bei Abfahrts-Hüpfen,



Beim Knopfdruck-Inferno "Schußfahrt" rotiert die Kamera um den Athleten.

rasanten Slaloms und schweißtreibenden Langläufen fängt die Kamera stets die beste Optik ein. Mal dreht sich die Ansicht um Euren Sportler, dann wieder beobachtet Ihr einen Sprung aus der Helikopter-Ansicht. Trotz der zahlreichen Schwenks bleibt die Übersicht gewahrt: Auch in kritischen Situationen an Schanzentisch und Lolpe erkennt Ihr Absprungzone und Banden früh genug.



Trickski-Flug: Hämmer schnell genug auf die Tasten, um mit dem Balken die festgelegte Marke zu erreichen!



Abfahrtslauf: Durch Ducken verbessert Ihr die Aerodynamik. Vor gefährlichen Hügeln erinnert ein Warnsignal an den rechtzeitigen Absprung.

**SPIELSPASS 82%**

**HERSTELLER**  
SEGA

**SYSTEM**  
SATURN

**ZIRKA - PREIS**  
100 MARK

**GRAFIK** 78% **SOUND** 75%

**Öppige Winterolympiade, die mit einfacher Steuerung sofort Spaß macht. Durch Vierspieler-Modus das beste 32-Bit-"Track & Field".**



# Rock'n'Roll Racing 2

## In den USA

verzichtete Interplay darauf, das vorliegende Spiel als Sequel zum Super-NES-Erfolg von 1993 (siehe Bild) zu vermarkten. Im Land der unbe-



grenzten Möglichkeiten heißt "Rock'n'Roll Racing 2" schlicht "Red Asphalt". Nicht ganz zu unrecht, denn mit dem Vorgänger hat "Rock'n'Roll Racing 2" nicht viel gemein: Anno '93 düsten die Boliden nämlich noch in isometrischer Ansicht um rechtwinklige Kurven.



Den ersten beißen die Hunde: Nach dem Start feuern alle sechs Fahrer auf den Führenden – überholt besser später.

Sechs tollkühne Endzeit-Gladiatoren klettern bei „Rock & Roll Racing 2“ in die Cockpits von gepanzerten, bis unter den Heckspoiler bewaffneten Boliden. Auf fünf Planeten (mit je sechs Kursen) müßt Ihr Euch die Startberechtigung zum Duell mit Oberbösewicht Dranek verdienen. Dabei steht jeder Planet unter einem anderen Motto: Auf Tranzine heizt Ihr an grellen Neonlichtern vorbei durch die engen Tunneln einer Großstadt, in den Minen von Var-kon 7 springt Ihr über Lava-Schluchten und entgeht um Haaresbreite dem Tod im flüssigen Gestein. Auf jeder Welt



Auf dem Radar erkennt Ihr Gegner frühzeitig, wahlweise kann auf eine Streckenübersicht umgeschaltet werden.

erwartet Euch zudem ein Boss – dank überlegener Bewaffnung und schnellerem Untersatz ein besonders harter Brocken.

Für Plazierungen unter den ersten drei schreibt das Schiedsgericht „Chaos-Punkte“ und Credits gut. Bei zwei Millionen Punkten wechselt Ihr auf den nächsten Planeten. Wer nicht eisern spart, verpraßt die Kohle in der Werkstatt, um den eigenen Straßenfeger zu frisieren. Motorleistung, Steuerung, Waffensysteme und Panzerung können bei jedem Fahrzeug um vier Stufen ausgebaut werden. Richtig teuer wird's, wenn Ihr das Preisgeld in einen neuen Boliden investiert.

Nach dem Start hängt Ihr Euch an das Heck des Vordermanns und feuert, was das Bordgeschütz hergibt. Beharkt Euch ein Konkurrent von hinten, schafft Ihr ihn Euch mit der Heckwaffe vom Hals. Minen, Ölpfützen und Napalm-Fontänen werfen selbst die hartnäckigsten Gegner aus der Bahn.

Nützliche Extras warten auf der Piste und werden durch simples Drüberfahren aktiviert. Erwischt Ihr einen „weißen Zwerg“, explodiert jeder Gegner,



Tunnelblick: Weite Teile der „Rock'n'Roll Racing 2“-Strecken verlaufen unterirdisch.



Das Kettenfahrzeug „Tormentor“ verfügt über ein durchschlagendes Bordgeschütz und eine gute Panzerung

der Euch touchiert, „dunkle Materie“ erschwert Euren Feinden das Zielen und mit „Nitros“ aktiviert Ihr kurz den Raketenantrieb. Leider halten die Extras nicht ewig und können (außer den Nitros) nicht gesammelt werden, sondern zünden sofort.

Drei Fähigkeiten machen die Piloten aus: „Fahren“ verhilft zu besserer Kurvenlage und größerer Geschwindigkeit, hohe „Taktik“-Werte vereinfachen das Zielen und erhöhen die Schußfrequenz der Bordkanone. Wer auf durchschlagende Feuerkraft setzt, der stockt das „Aggression“-Punktekonto auf. Für Rennerfolge gibt's Erfahrungspunkte, die Ihr zur Steigerung der Werte ausbeut. Genügend Siege vorausgesetzt, habt Ihr am Schluß alle Werte auf das Maximum von neun Einheiten befördert. *au*

Mal was anderes: Statt edle Sport- und Rally-Flitzer steuert Ihr in „Rock'n'Roll Racing 2“ Endzeitkarossen mit Kettenantrieb und Bordkanone. Zumindest beim Start wünscht Ihr sich martialische Ausstattung: Kaum auf der Strecke, werdet Ihr vom Verfolgerpulk eingeschert und weit zurückgeworfen. Auch die Streckenführung ist nicht immer fair: Ihr fallt in eine Lava-Grube, verliert wichtige Sekunden und kommt danach nicht mehr auf Touren, um die nächste Schanze zu meistern. Optisch gibt's an der Endzeit-Raserei wenig zu meckern: Ordentliches Geschwindigkeits-Feeling dank guter 3D-Technik, die Szenarien sind abwechslungsreich und bieten auf jeder Welt etwas Neues. Das ruppige Fahrgefühl wird der Thematik gerecht, sensiblen Driften ist aber nicht möglich – die Boliden brechen sofort aus und drehen sich

ANDREAS ULRICH

62%

SPIELSPASS

HERSTELLER	
INTERPLAY	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA-PREIS	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
63%	65%

Ballerorientierte Endzeit-Raserei mit Instant-Wirkung: Reifendruck und Spoilerwinkel interessieren hier niemanden.

12



# Cruis'n USA



Freie Sicht auf die Skyline – als "Cruisin' USA" entstand, kannten die Programmierer das Nebel-Feature des N64 noch nicht.

WINNIE FORSTER



**Das legendäre  
Vampirabenteuer  
geht weiter...**



wenn noch welches drin ist...



**Maniac**, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." **Spielpap** 90%  
**Videogames** 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." **Wertung**: 82%



**Konami (Deutschland) GmbH**  
 Berner Straße 109  
 D-60437 Frankfurt  
 Telefon (069) 950812-0  
 Fax (069) 950812-74  
[www.konami.com](http://www.konami.com)



Quilts in the collection of the Quilt Museum, University of Wisconsin, Stevens Point, Wisconsin, are the property of the Quilt Museum. The collection is open to the public for viewing and research. The collection is not for sale. The collection is not to be used for reproduction without the written permission of the Quilt Museum. The collection is not to be used for commercial purposes without the written permission of the Quilt Museum. The collection is not to be used for any other purpose without the written permission of the Quilt Museum.





# FIFA '98 Die WM-Qualifikation

## Der Hallen-Modus

von "FIFA '98" ist nicht mehr als eine nette Dreingabe. Leider verzichteten die Entwickler darauf, ein vollständiges Indoor-Turnier zu implementieren.



Gar nicht schwer: Innerhalb des Torraums führt fast jeder Schuß zum Erfolg.

Lediglich bei Freundschaftsspielen könnt Ihr Euch an der flotten Hallen-Action erfreuen und den Gegner mit Bandentricks veräppeln. Dafür gilt auch bei den kleineren Hallentoren: Wer sich auf den Torhüter verläßt, ist verlassen!



Präzisionsarbeit: Bei solch genau platzierten Schüssen ist jeder Keeper machtlos.



Nach dem mißlungenem 64-Bit-Auftakt der "FIFA"-Reihe ("FIFA 64" erhielt 69% Spielspaß in MANIAC 5/97), haben sich die EA-Sports-Entwickler ins Zeug gelegt und präsentieren mit „FIFA '98 – Die WM-Qualifikation“ kein Update, sondern ein von Grund auf neues Spiel. Aus 172 National-Mannschaften wählt Ihr Euer Team und startet in Qualifikations-, Haupt- oder Endrunde der Frankreich-WM. Unter den Titel-Anwärtern befinden sich in diesem Jahr auch exotische Teams wie z.B. Vanuatu, Malediven und Nepal. Wer vom WM-Zirkus schon jetzt zu viel hat, für den stehen elf nationale Ligen mit allen Spielern bereit. Die Leistungsfähigkeit einer Elf ist in "FIFA '98" durch Noten von 1 bis 10 in den Kategorien Schußstärke, Tempo, Abwehr sowie Passverhalten festgelegt und gipfelt in einer Gesamtnote. Die Kicker werden durch 13 Fertigkeiten beschrieben; dazu gehören u.a. Antritt, Ballkontrolle und Schußkraft. Seid Ihr mit den Voreinstellungen unzufrieden, modifiziert Ihr Mannschaften und Spieler



Effet macht's möglich: Mit dem Joystick lenkt Ihr den Ball für den Torwart unhaltbar in die lange oder kurze Ecke.

über einen Editor. Dort wechselt Ihr auch Haut- und Haarfarbe, Bartwuchs und Gesicht der Kicker. Drei Schwierigkeitsgrade stellen unterschiedliche Anforderungen an Euer Geschick: Anfänger bolzen als „Amateure“, Könner kicken als „Profis“ und wahre Meister dribbeln im „Weltklasse“-Modus um den Turniersieg. Außerdem bestimmt Ihr, ob die Richtung der Torschüsse mit dem Joystick gesteuert wird, laßt Euch von der CPU bei Kopfbällen helfen oder nutzt den "Aufhol-Bonus", falls Euer Team zu verlieren droht. Um alle Manöver der Ballartisten zu aktivieren, reichen die acht Buttons des N64-Controller nicht aus: Mit einem normalen Druck auf die B-Taste donnert Ihr den Ball bedingungslos in Richtung gegnerisches Tor; drückt Ihr nur kurz auf



Kraft und Winkel der Freistöße reguliert Ihr über einen Pfeil – oder Ihr markiert den Zielpunkt auf dem Rasen.



Durchblick: Dank der transparenten Banden bleibt der Ball immer sichtbar. Über die Bande schießen könnt Ihr aber nicht.

den Knopf, bleibt der Schuß flach am Boden. Soll der Ball gefühlvoll über den Torwart segeln, drückt Ihr zweimal kurz hintereinander auf den B-Button. Ähnliche Doppel- und Dreifachbelegungen gibt es für Paßspiel, Zweikämpfe und unfaire Attacken wie Ellbogencheck, rabiates Grätschen oder Schwalben. Neu sind die artistischen Balleinlagen, die Ihr Euren Cracks durch Kombination aus Z-Trigger bzw. R-Taster und den C-Buttons entlockt: Körpertäuschungen, Hackentricks und Dribblings verwirren attackierende Gegner und retten Euch vor Ballverlusten oder Fouls.

Bei Freistößen, Torabstößen und Eckbällen wird die Flugbahn entweder über einen Pfeil eingestellt, der Höhe und Wucht symbolisiert, oder Ihr lenkt eine Markierung über das Feld und zeigt auf die Stelle, wo Ihr das Leder hinflanken wollt. Auch Elfmeterschützen brauchen Feingefühl am Analog-Joystick: Drückt Ihr den Stick bis zum Anschlag, donnert



**TORERFOLG:** Dribbelt mit einem Stürmer von den Flügeln auf den Fünfmeter-Raum zu.

Mit der Kombination aus C-Button und Z-Trigger (bzw. rechtem Taster) trickst Ihr die Verteidiger aus, um an der Ecke des Fünfmeter-Raumes mit einem flachen, harten Schuß zu punkten. **FREISTOSS:** Wählt einen Stürmer als Paß-Empfänger und stellt ihn so weit wie möglich vor das gegnerische Tor. Nach dem gezielten Freistoßkick verlängert Ihr den Ball via Kopf in's Tor. Der Trick klappt auch bei Einwürfen unterhalb des Strafraums. **FLANKEN-GOTT:** Spielt den Ball bis zum Eckpfosten und flankt ihn in hohem Bogen in den Strafraum. Der Goalie verläßt das Tor in Richtung anfliegender Ball und öffnet ein riesiges Loch für einen cleveren Abstauber. **ROT-SÜNDEN:** Hält der Torwart den Ball in Händen, stellt Ihr ihn möglichst nahe an die Torauslinie. Dreht Euch mit dem Gesicht zum Publikum und laßt mit dem rechten C-Button den Ball vor Euch auf den Rasen fallen. Die gegnerischen Stürmer spürten voller Elan auf den Ball zu und schrecken nicht davor zurück, den Torwart mit einer Grätsche von den Beinen zu holen. Dafür gibt's dann postwendend die rote Karte vom Schiedsrichter. Auf diese Weise könnt Ihr geschickt die Mannschaft des Gegners dezimieren ohne selbst Schaden zu nehmen. Kein besonders fairer, aber ein erfolversprechender Spielzug.



Ein flacher Schuß von der Ecke des Fünf-Meter-Raums sitzt immer



Fakten: Die Statistik zeigt Euch, wie oft auf's Tor gezielt hat, am längsten in Ballbesitz war oder ständig foul.



# FUSSBALL-VERGLEICH



Freistoß: Mit viel Effet zirkelt Ihr den Ball um die gegnerische Mauer ins Netz.

	FIFA '98	ISS 64
Turniervarianten	Weltmeisterschaft Nationale Liga	Welt-Liga
Freundschaftsspiel	Ja	Ja
Hallenmodus	Ja	Nein
Trainingsmodus	Ja	Ja
Stadien	16	4
Kameraperspektiven	8	freie Kamera
Offizielle Teams & Spieler	Ja	Nein
In-Game Strategie	Nein	Ja
Wetterbedingungen	Schnee / Regen / Heiß / Normal	immer gleich

Ihr den Ball meilenweit am Tor vorbei. Die Begegnungen werden unter freiem Himmel bei Regen, Schnee oder sengender Hitze ausgetragen. Bemerkbar macht sich das vor allem in der Ausdauer Eurer Stars: Bei hochsommerlichen Temperaturen geht selbst den durchtrainierten Vollprofis ab der zweiten Hälfte die Puste aus. Verlieren Eure Kicker jedes Sprint-Duell, sind frische Spieler von der Bank gefragt.

Die gegnerische Mannschaft kann Euch ebenfalls zu Auswechslungen nötigen: Nach unsportlichen Fouls bleiben Eure Spieler oft verletzt auf dem Rasen liegen. Sind bereits drei Kicker ausgewechselt, humpelt der verletzte Spieler nur noch nutzlos über den Rasen. Je nach eingestellter Schiedsrichter-Strenge gibt's für solche Aktionen die gelbe oder rote Karte. Das Team-Management erlaubt weitere Einstellungen: Ihr wechselt die Formation, wählt eine passende Strategie und legt die Startaufstellung fest. Während des Spiels entschärft Ihr besonders gefährliche Gegenspieler, indem Ihr ihnen einen Manndecker zuweist. 16 authentische Stadien aus aller Welt stehen zur Wahl, Freundschaftsspiele dürfen auch in die Halle verlegt werden. Acht Kameras sorgen für unterschiedliche Blickwinkel. Erstaunlicherweise ist dabei kein Blickwinkel wirklich spieluntauglich. Wählt Ihr eine Nahaufnahme, hilft der Radar bei der Suche nach dem ungedeckten Mitspieler, optional zeigt Euch ein Pfeil unter Eurem Kicker, in

**Elfmeter**  
"FIFA"-Kicker schlenzen den Ball blind ins die gewünschte Ecke. Bei "ISS 64" seht Ihr durch eine Markierung, wo der Schuß hingehen wird.

**Grafik-Auflösung**  
Während "ISS 64" die normale Auflösung nutzt, kommen "FIFA" Spieler in den Genuß einer höheren Auflösung



Grafik	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Spieler-Animationen	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Spielgeschwindigkeit	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Sound	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Kommentar (englisch)	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Steuerung	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Ballmanöver-Vielfalt	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Intelligenz der Feldspieler	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Intelligenz des Torhüters	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Menüführung	●●●●●●●●	●●●●●●●●
Editor	●●●●●●●●	●●●●●●●●

welcher Richtung ein ungedeckter Spieler auf den klugen Pass wartet. Allerdings hat sich EA nicht erweichen lassen, deutschsprachige Kommentatoren einzustellen. So wird auch das deutsche PAL-Modul von den englischen

Sprechern John Motson und Andy Gray kommentiert. Übrigens: Ein frisches Memory-Pak könnt Ihr gleich zum Kaufpreis addieren. Speicherfresser "FIFA '98" benötigt ein komplettes Pak zur Datensicherung. au

**Datenbank**  
und Editor von "FIFA '98" verdienen sich ein besonderes Lob. Über 200 Mannschaften mit allen offiziellen Kickern sind auf Modul gespeichert. Fehler wie beispielsweise die



Über den Editor manipuliert Ihr Outfit und Fähigkeiten der Spieler

weiße Hautfarbe des Bayern-Stürmers Giovanne Elber können mit dem Editor ausgebesert werden.

EA Sports läßt das mäßige "FIFA 64" vergessen und präsentiert mit "FIFA '98" eine beinahe perfekte Fußballsimulation. Volleyschuß, Brustannahme oder Flugkopfball – die vielfältigen Manöver profitieren von der cleveren Steuerung und sind dank Motion-Capturing beeindruckend animiert. Leider gibt's immer noch Mängel durch vordefinierte Bewegungsabläufe: Liegt der Ball z.B. nahe an der Feldbegrenzung, kickt Ihr ihn bei der Annahme grundsätzlich in's Aus – also lieber den Gegner zuerst an den Ball lassen. Wie schon auf der Playstation ist der Goalie das schwarze Schaf im "FIFA"-Team: Er weigert sich, Bälle aufzunehmen, die im Torraum liegen bleiben, verliert den Ball aus purer Schusseligkeit oder wirft das Leder direkt auf den Fuß des Gegners. Ansonsten punktet "FIFA '98" in allen wichtigen Bereichen und kratzt am Thron von "ISS 64"

ANDREAS ULRICH



Durchgeklickt: Wegen der kryptischen Icons fällt es schwer, sicher durch die tief verschachtelte Menü-Struktur zu manövrieren.

## Andere Versionen

Die Playstation-Version wurde in MANIAC 1/97 mit 85% Spielspaß getestet. Eine Saturn-Version ist ebenfalls erhältlich.

89%

FIFA 98

ROAD TO WORLD CUP

HERSTELLER  
ELECTRONIC ARTS  
SYSTEM  
NINTENDO 64  
ZIRKA - PREIS  
140 MARK  
GRAFIK 82% | SOUND 79%

Fit für die WM: "FIFA '98" bringt Euch mit detaillierter Grafik, massig Optionen und flotter 3D-Umgebung in Stimmung.





# NHL Breakaway '98

**Auf den ersten Blick ist es nur eine kleine Neuerung: Im Saisonmodus werden während Eurer Partien in einer Fußzeile aktuelle Zwischenstände und Statistiken aus den anderen**



1:0 für die Rangers: Ob Wayne Gretzky wieder zuge schlagen hat?

**Stadien eingeblendet. Ihr seid also immer auf dem neuesten Stand, was die Konkurrenz angeht: Ein innovatives und enorm stimmungsvolles Plus für die Saison-Atmosphäre von „NHL Breakaway '98“.**



Puck ON ICE CAM



Bei ausgeruhten Spielern ist der Name blau. Färbt sich der Schriftzug rot, ist es höchste Zeit für eine Auswechslung.



Acclaims N64-Umsetzung von „NHL Breakaway '98“ übernimmt die Optionsvielfalt der Playstation-Vorlage fast unverändert: Mit dutzenden von Parametern trimmt Ihr das Spiel zur ernsthaften Simulation oder zu einer Action-orientierten Puckjagd. Während es im Freundschaftsspiel nur auf Eure Tagesform ankommt, will eine Saison sorgfältig geplant sein: Durch Trainereinkauf und Spieler-Draft verstärkt Ihr Euren Kader, mit jedem ge-

Gleich scheppert es im Netz: In der beliebig zoom- und rotierbaren Wiederholung bewundert Ihr Euren Treffer.



Die TV-Perspektive liefert beeindruckende Bilder, ist aber kaum spielbar: Wählt lieber die High-Cam.

wonnenen Spiel verbessern sich die einzelnen Fähigkeiten Eurer Spieler. Acclaim hat sich die wenigen Kritikpunkte an der Playstation-Fassung zu Herzen genommen und diese konsequent beseitigt, aber auch Detailverbesserungen hinzugefügt: Eure Spieler flitzen nicht mehr mit einem Höllentempo

Acclaim hat mit „NHL Breakaway '98“ ein Meisterstück abgeliefert. An der herausragenden Präsentation, die schon bei der Playstation-Version beeindruckte, wurde sinnvollerweise nichts geändert. Die Grafik ist zwar nicht mehr ganz so detailverliebt, dank der hohen Auflösung aber herrlich klar und übersichtlich, sowie mit fein animierten Spielern versehen. Mit dem Strategie-Teil und der aktuellen Berichterstattung während Saisonspielen hat Acclaim zwei starke Ideen umgesetzt, das große Plus ist aber das verbesserte Bewegungsverhalten der Spieler: Die bislang etwas storende Hektik im Spielablauf ist damit Vergangenheit, zusammen mit der Analogsteuerung entsteht ein großartiges Spielgefühl. Für Sportspiel-Fans, die auf die Arcade-Gimmicks von „Wayne Gretzky“ verzichten können, ist „NHL Breakaway '98“ ein Pflichttitel

ANDREAS ULRICH



Die Angst des Torwarts vor dem Penalty: Im Shootout-Modus ist der Keeper auf sich alleine gestellt.

los, sondern benötigen eine kurze Beschleunigungsphase, um auf Tempo zu kommen. Zusammen mit der feinfühligsten Analogsteuerung schlittern die Kufenracks damit sehr realistisch über das Eis. Die Steuerung ist trotz vollbelegtem Pad schnell gelernt, Checks und ange-täuschte Schlagschüsse sind schon kurzer Zeit kein Problem mehr. Für die

Offensive gibt es zudem das handliche Direktpaß-System, das gezielte Puckabgaben erleichtert. Auf Intro und Live-Kommentar wurde speicherbedingt verzichtet, ebenso fielen kleine Gimmicks wie Reflektionen im Eis weg. Dafür erfreuen sich N64-Sportler an zwei neuen Kameraperspektiven, übersichtlicher MedRes-Auflösung und Rumble-Pak-Unterstützung, us

89%

SPIELSPASS

HERSTELLER  
ACCLAIM

SYSTEM  
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis  
140 MARK

GRAFIK SOUND  
81% 69%

Herausragendes Eishockey mit starker Grafik, Optionsvielfalt und innovativen Manager-Funktionen im famosen Saison-Modus.



Spezielle Situationen geben Euch fixe Perspektiven vor: Beim Face-Off (ganz links) und bei Prügeleien (links) könnt Ihr aktiv eingreifen, während Ihr bei der Fahrt auf die Strafbank (rechts) nur Zuschauer seid. Ganz rechts: Auch Wayne Gretzky ist bei „NHL Breakaway '98“ aktiv.

#### Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen mehr geplant (die Saturn-Adaption wurde gestrichen). Die Playstation-Version wurde in MANIAC 10/97 mit 88% bewertet.



# Madden Football 64



Bevor der Quarterback den Ball wirft, vergewissert Ihr Euch, daß der angepeilte Receiver ungedeckt ist.



Debüt der klassischen Sportserie schnell zurecht: In der Verteidigung wählt Ihr Euch mit einem "Swim Move" an den Blockern vorbei, tackelt einen durchgebrochenen

Running-Back und springt nach geworfenen Bällen, um diese zu blocken oder abzufangen. Um mit dem Quarterback den Ball zu werfen, drückt Ihr nach dem Snap die A-Taste, daraufhin erscheinen über den Wide-Receiver die zugeordneten Button-Symbole. Erfolgt ein Angriff von der Seite, haltet Ihr Euch den Gegner mit dem Z-Trigger vom Leib. Übrigens: "Madden 64" trumpft mit allen Original-Stadien auf (Wetter-Umschwünge inklusive) und unterstützt das Rumble-Pak. *au*

Es wurde Zeit, **ANDREAS ULRICH** daß die Madden-Serie endlich den Sprung in die 64-Bit-Welt schafft. Die Polygongrafik kann zwar nicht mit Acclams "Q back Club" konkurrieren, ist aber dennoch abwechslungsreich und detailliert. Besonders angetan hat es mir die Heimkamera bei den Wiederholungen eines "Big-Plays": Aus Sicht des Spielers erlebt Ihr den Spielzug hautnah. Highlight von "Madden 64" ist die "Liquid AI": Ständig mit Brett Favre weite "Hail-Mary"-Pässe zu werfen, klappt nicht. Spätestens nach dem dritten Anlauf hat sich die gegnerische Abwehr perfekt auf diese Taktik eingestellt und erkennt bereits an der Aufstellung der Blocker und Receiver den Spielzug.



**Auf die Präsentation legt EA Sports besonders viel Wert. Minutenlange Rendersequenzen wie auf der Play-**



station sind auf dem N64 zwar nicht möglich (zu wenig Speicherplatz), dafür baute das "Madden 64"-Team eine relativ gute, einminütige Introsequenz in Echtzeit.

Da sich Acclaim die alleinigen 64-Bit-Rechte der NFL-Saison 97-98 sicherte, stehen Euch bei "Madden 64" keine offiziellen Mannschaften und Logos zur Verfügung – statt mit den Cowboys tretet Ihr einfach mit Dallas an. Damit Ihr nicht gänzlich auf die Football-Stars verzichten müßt, erwarb EA immerhin die NFLPA-Lizenz. So sind die Spieler mit korrekten Namen und Nummern in den Aufstellungslisten vertreten. "Madden"-Veteranen finden sich im N64-

#### Andere Versionen

"Madden 98" für Playstation und Saturn wurden in MANIAC 12/98 mit 87% Spielspaß getestet

BIT 64	SPIELSPASS <b>87%</b>	
	HERSTELLER	
	ELECTRONIC ARTS	
	SYSTEM	
	NINTENDO 64	
BIT 12	ZIRKA-Preis	
	140 MARK	
GRAFIK		SOUND
72%		62%
Superrealistische Football-Simulation für Fortgeschrittene: Erste Wahl für Madden-Fans, der "Quarterback Club" ist jedoch besser.		

## BEAT 'EM UP



#### SV 1100 PS PRO PAD

Der Klassiker für jeden Spieler

- Für Sony Playstation • 8-Tasten
- LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
- Synchronsteuer • Zeitlupe • Extra-langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

#### SV 1101 PS ARCADE

Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion

- Für Sony Playstation • Acht extra-große Tasten
- Joystick • LED Anzeige
- Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronsteuer
- Zeitlupe • Mikroschalter

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



#### SV 1122 BARRACUDA

Duales Analog Pad

- Für Sony Playstation
- 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
- Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
- 14 Feuertasten in Folge programmierbar

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**



#### SV 1110 MEGA MEMORY CARD

SUPER für Sport- und Abenteuerspiele

- Für Sony Playstation • 4 MBit (physikalisch)
- Bis zu 360 Spielstände speicherbar
- Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
- Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
- Status-Informationen über LCD-Display

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

#### P 102 KLEINE MEMORY CARD (s. Abb.)

- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



#### SV 1117 PS LIGHT-GUN

Der Treffer ins Schwarze

- Für Sony Playstation
- Drei Feuertasten
- Fünf LED-Indikatoren
- Extra-langes Kabel
- Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**



#### SV 1118 VR RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Erlebnis

- Analog-programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

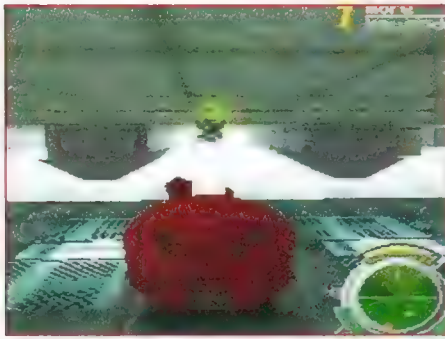
Interact of Europe - Jöllbeck GmbH  
Far-East-Import - Export  
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen  
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44  
www.interact-europe.de

**INTERACT**  
GAME PRODUCTS

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, Playstation, GameBoy & Amiga)  
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel  
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

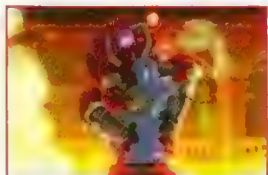
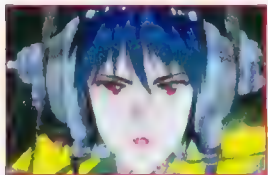
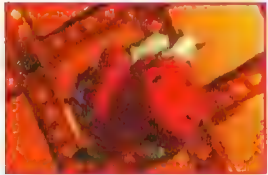


# Ghost in the Shell



Die Welt steht Kopf: Als mechanische Spinne krabbelt Ihr über Decken und Wände.

**Gestochen** scharfe FMV-Sequenzen aus dem Anime-Vorbild betten die Spinnenmissionen in das Science-fiction-Universum: Habt Ihr einen Filmschnipsel erspielt, dürft Ihr ihn im Movie-Menü beliebig oft ansehen.



**PS** Darauf haben Anime-Fans gewartet: In Shirow Masamunes bizarrer Science-fiction-Vision "Ghost in the Shell" (Vorstellung des Zeichentrickfilms in MAN!AC 8/97) vereinigen sich Mensch und Maschine, fanatische Computerfreaks kopieren gar ihre Seele ins globale Netz und existieren nunmehr als Datensatz. In dieser Welt der Hacker und Cyber-Verbrecher schafft der Geheimdienst "Section 9" Ordnung. Während Ihr im Film die Agenten Motoko und Batou auf ihrer Jagd nach dem mysteriösen Puppet-Master begleitet, schlüpft Ihr auf der Playstation in die Haut des Cops Togusa. Per Gehirn-Interface führt Ihr eine flinke Spinnen-drone in den Kampf gegen terroristische Verbrechersyndikate. Nachdem Euch der Einsatzleiter via Computerschema des Einsatzgebietes in Eure Mission eingewiesen hat, krabbelt Ihr mitten ins Kampfgeschehen: In zwölf Industriekomplexen, Militäranlagen und Abwasserkanälen richtet Ihr Euer MG-Feuer auf schwerbewaffnete Mechs, scharfe Sprengladungen, randalierende

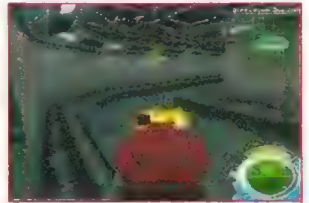
"Ghost in the Shell" überzeugt mit einfacher Spielmechanik und komplexer Level-Architektur: Die Steuerung beschränkt sich auf das Nötigste und ist kinderleicht, dafür fordern die Kampfschauplätze mit ihren ausgeklügelte platzierten Extras logisches Denken. Energie und Granaten könnt Ihr oft nur kopfuber durch Röhren und Pfeiler erreichen, die Spinnen-Talente wurde exzellent ausgereizt. Leider hält sich das Spiel an das Anime-Vorbild, Freiraum für Innovationen blieb nicht: Sechs verschiedene Gegnertypen und die Granate als einzige Extrawaffe sind ziemlich mager. Die fehlerfreie Polygonoptik und abwechselnde Rettungs- und Angriffsmissionen können dafür nur bedingt entschädigen: Anime-Fans fühlen sich in "Ghost in the Shell" pudelwohl, der Durchschnittsspieler sollte eine Runde probeballern.



Riesenspinne im Lüftungsschacht: Jeder Endgegner verfolgt eine persönliche Kampftaktik, die Ihr clever umgeht.



Immer voll drauf: Unter Zeitdruck säubert Ihr einen Industriekomplex von scharfen Sprengsätzen und wildgewordenen Terroristen.



Im dunklen Gulli jagt Ihr Kampfdronen mit dem Nachtsichtgerät: Linst vorsichtig um jede Ecke, der Feind ballert sofort!

Terroristen und fliehende Verräter. Aus der Egoperspektive besteigt Ihr Wände und krabbelt über Decken und Säulen um die Gegner von oben zu überraschen. Dabei verbreiten runde Tunnel dezentes "Tempest"-Feeling. Der Bordcomputer informiert Euch über Missionsstatus und Schildenergie, Zielkompaß und Radar weisen Euch den Weg durch die Labyrinth. Bei schlechten Lichtverhältnissen in Gulli oder Tunnel schaltet

Ihr Euer Nachtsichtgerät ein. Von allen Seiten stürmen mit Flammen- und Raketenwerfern bewaffnete Terroristen heran, Helikopter, MG-Geschütze und Minen schützen taktisch wichtige Einheiten. Brennen Euch die Übeltäter ein Loch in den Panzer, nutzt Ihr gut versteckte Extraenergie und Granaten. Nach jeder Mission stellt Ihr Euch einem stämmigen Kampfroboer dem Terroristenoberhaupt des Sektors. Dieser fordert Euch mit seiner persönlichen Kampftaktik heraus, die Ihr meist mit Kreisbewegungen umgeht. Siegreiche Helden werden mit prunkvollen FMV-Sequenzen aus dem Anime belohnt. oe

OLIVER EHRLER



Aufspüren und säubern: Im Trainingsmodus durchlöchert Ihr starre und bewegliche Pappkameraden.

**SPIELSPASS 68%**

**HERSTELLER**  
SONY

**SYSTEM**  
PLAYSTATION

**ZIRKA-Preis**  
100 MARK

**GRAFIK** 79% **SOUND** 70%

Ballert Euch mit der Mech-Spinne durch den Industriekomplex: Ausgefallene Levelarchitektur, aber nur wenig Gegner- und Waffentypen.

**AP 16**

## Andere Versionen

Es sind keine weiteren Versionen geplant. Unser Test basiert auf der US-Fassung, die PAL-Version wird spielerisch identisch sein.



# NASCAR '98



Drängeln aus dem Cockpit: Leider ist dieser realistische Blickwinkel recht unübersichtlich.

abzuwehren und bei Sprit- und Chassis-Problemen rechtzeitig in der Box anzukommen. Im Split-screen balgen sich nur zwei Spieler, CPU-Fahrer wie bei der Sony-Fassung lassen sich nicht blicken. Aufgrund schwacher Technik kann die Sega-Umsetzung die 80%-Hürde nicht nehmen: Verglichen mit der Playstation-Version fallen rucklige Grafik, Pop-Ups und grobe Steuerung auf, auch der Rückspiegel und die Polygon-Hände am Lenkrad (in der Cockpit-Ansicht) wurden gestrichen. Insgesamt ein gutes Rennspiel, das relativ lieblos auf den Saturn konvertiert wurde. **cb**

**SPIELSPASS 77%**

HERSTELLER  
**ELECTRONIC ARTS**

SYSTEM  
**SATURN**

ZIRKA-PREIS  
**100 MARK**

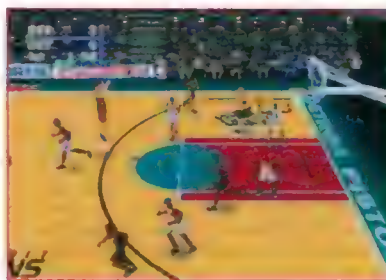
GRAFIK SOUND  
**74% 59%**

Grafisch enttäuschende Umsetzung der Playstation-Version. Trotzdem ein packendes Action-Rennspiel mit dem rauen Charme des US-Motorsports.

**SA** Der US-Motorsport feiert einen neuen Helden: Euch höchstpersönlich! Schlüpft in die Haut eines Profi-Piloten und bewältigt eine komplette Saison von 16 nervenaufreibenden Action-Rennen. Zwei unterschiedliche Kurstypen halten den Mechaniker-Instinkt auf Trab: Vor Motodrom-Events optimiert Ihr durch Spoiler-Neigung und Getriebeübersetzung die Endgeschwindigkeit. Tretet Ihr in Straßenkursen auf's Gas, achtet Ihr auf Beschleunigung und griffiges Kurvenverhalten. Während der Action drängelt Ihr gegen 23 andere Fahrer – Euch wird alles abverlangt, um Überholer

Andere Versionen  
Die Playstation-Version wurde ausführlich in MAN!AC 12/97 mit 83% Spielspaß getestet

# NBA Live '98



"Air" Schrempf versucht sich an einem Drei-Punkte-Wurf für seine Seattle Supersonics

ves Ballklauen und Doppeldeckung auf Knopfdruck jetzt leichter von der Hand gehen. Während EA der Playstation-Version noch weitere Neuheiten spendierte, schauen Saturn-Besitzer leider in die Röhre: Weder der Superstar-Schwierigkeitsgrad noch die grafische Aufbereitung der Wurfstatistik fanden den Weg auf die Sega-Konsole, auch der Stadionsprecher hat nur englische Kommentare parat. Wer noch kein Basketball sein Eigen nennt, kann bedenkenlos zugreifen; Besitzer der 97er-Ausgabe überlegen sich einen Neukauf sehr gründlich. **us**

**SA** Mit „NBA Live '98“ beschert EA Sports nun auch Saturn-Fans das jährliche Sportspiel-Update: Ihr wählt Euer Lieblingsteam aus den 29 NBA-Mannschaften und spielt eine Meisterschaft, die Play-Offs oder nur ein Freundschaftsspiel; neu im Programm ist der Drei-Punkte-Shootout. Grafisch wurde nur an Details gefeilt und den Spielern etwas feinere Texturen spendiert, dafür bekam die Steuerung eine Generalüberholung verpaßt: Durch Direktpaß-System und jederzeit umstellbare Taktik seid Ihr im Angriff flexibler, während in der Defensive aggressi-

**SPIELSPASS 81%**

HERSTELLER  
**ELECTRONIC ARTS**

SYSTEM  
**SATURN**

ZIRKA-PREIS  
**100 MARK**

GRAFIK SOUND  
**78% 74%**

Grafisch und spielerisch edles Basketball voller Optionen, aber nur minimalen Änderungen zum Vorjahr. Trotzdem erste Wahl für Saturn-Sportler.

Andere Versionen  
Die Playstation-Version wurde ausführlich in MAN!AC 1/98 mit 83% Spielspaß getestet

**second to none**  
Computer- und Videospiele

**Tel. 07171- 928892**  
Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei!



**SONY PLAYSTATION**

Bloody Roar (dv)*	89.-	Biohazard 2 (jp)*	139.-
Bushido Blade (dv)*	89.-	Bloody Roar (jp)	129.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99.-	Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	89.-	Bushido Blade (us)	109.-
Deathtrap Dungeon (dv)*	95.-	Cart World Series (us)	115.-
Diabolo (dv)*	89.-	Castlevania (us)	115.-
Fifa 98 (dv)	89.-	Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Final Fantasy 7 (dv)	99.-	Einhander (jp)	129.-
Gex 2 (dv)*	89.-	Final Fantasy 7 (us)	129.-
Indy 500 (dv)*	89.-	Final Fant. Tactics (us)*	115.-
Nagano Olympics (dv)*	105.-	Ghost in the Shell (us)	115.-
NBA Live 98 (dv)	89.-	Grand Turismo (jp)	139.-
Nightmare Creat. (dv)	89.-	Masters Teras Käsi (us)	115.-
NHL Powerplay (dv)*	89.-	Nightmare Creat. (us)	115.-
RE:Director's Cut (dv)	89.-	Newman Haas Race (us)*	115.-
Shadow Master (dv)	89.-	ONE (us)	115.-
Test Drive 4 (dv)	89.-	Resident Evil 2 (us)*	115.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-	Riven (us)	115.-
Tombrainer 2 (dv)	95.-	Spawn (us)	115.-
Z (dv)	79.-	Street Fighter Coll. (us)	115.-
ANALOG CONTROL (jp)	89.-	Tekken 3 (jp)*	139.-
BOOT CHIP PSX	25.-	Time Crises +Gun (us)	169.-
GAME BUSTER (dv)	79.-	Tobal No.2 (jp)	139.-
GUN + LASER (us)	99.-	Vs (us)	115.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-	Wild Arms (us)	115.-
RGB KABEL PSX	20.-		



**NINTENDO 64**

Nintendo 64 (dv)	289.-
Diddy Kong Racing (dv)	89.-
Extreme G (dv)	129.-
Fifa 98 (dv)	129.-
Fighters Destiny (dv)*	129.-
Lamborghini (dv)	125.-
Lylat Wars (dv)	125.-
Nagano Winter Olympics (dv)*	139.-
NHL Breakaway (dv)*	125.-
Snowboard Kids (dv)*	89.-
Top Gear Rally (dv)	125.-
WCW vs NWO (dv)*	129.-
Game Buster (dv)	99.-
Controller bunt	55.-
Joypadverlängerung	19.-
Lenkrad incl. Rumble	139.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Memory Card 4Meg	59.-
Rumble Pack inkl. MC	59.-

Öffnungszeiten von :  
Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr  
\*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!  
Ladenpreise können abweichen!  
Inh.: Greter/Stubenvoll - 2nd2none GbR -  
Postgasse 9 - 73525 Schwab. Gmünd

**Händlerfax:**  
**07171-928898**

HTTP:  
[/WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

PC CD-Rom  
auf Anfrage

**Ladenlokale**

**GAME OVER!**  
Postgasse 9  
73525 Schwäbisch Gmünd  
07171-928893 07171-928893

**PLAYBASE**  
Hauptstrasse 1-1  
77704 Oberkirch  
07802-91460 07802-91460

**FUN Computer**  
Schwesternstr. 20  
87700 Memmingen  
08331-47499 08331-47499

**PSX Multinorm 350.- DM**  
Incl. RGB Kabel



# Skullmonkeys

**Klaymen** ist nicht immer zu Fuß unterwegs, gelegentlich steigt er auf modernere Fortbewegungsmittel um. Seid Ihr im Bonuslevel der



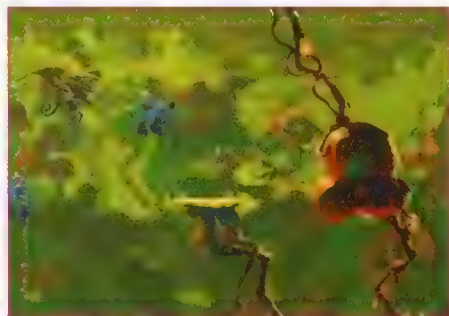
We all live in a Yellow Submarine: Klaymen tuckert durch den Geheimkorridor.

"Monkey Tempel"-Welt gelandet, springt nicht gleich in den ersten Lehmwarp, sondern läuft weiter nach rechts. Dort findet Klaymen ein Tiefsee-Dock und besteigt ein U-Boot, mit dem er einen geheimen Bonuslevel voller Extras durchquert.



Klaymen gibt Vollgas: In den ersten Levels erklären Euch noch Hinweisschilder die Funktion von Extras und verraten nützliche Tips.

Auf Idznak rumort es: Der böse Klogg erennt sich zum Häuptling der Skullmonkeys und baut mit Hilfe dieses Affenvolkes die "Evil Engine Nr. 9", um den Nachbarplaneten Neverhood zu zerstören. Glücklicherweise spielt der etwas schlauere Skullmonkey Jerry-O da nicht mit und ruft Kloggs Zwillingsbruder zur Hilfe: Klaymen soll das Affenvolk befreien und Kloggs Untaten vereiteln.

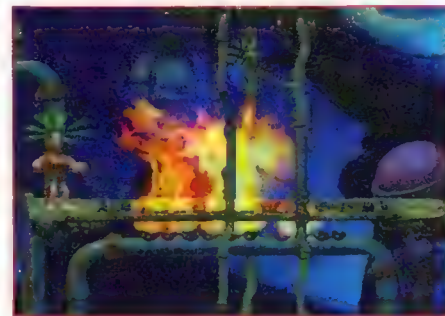


Im Garten des Todes tragen Vögel Euren Helden über Abgründe und an den insektenartigen Ymts vorbei.

Um Klogg zu besiegen, hüpf Ihr mit Klaymen durch 17 Welten mit rund 100 Levels und fünf Obermotzen; zusätzlich gibt's zwei Geheimwelten. Der Bösewicht setzt all seine Skullmonkeys auf Euch an: Zu Beginn trifft Ihr noch auf harmlos umherlaufende Affen, die er mit einem Sprung erledigt. Später gesellen sich fiesere Gesellen dazu, die nicht so leicht zerstört werden können und sogar mit Waffen ausgerüstet sind. Zum Glück ist Klaymen nicht hilflos: Neben Lehmkugeln, die alle 100 Stück ein Extraleben bringen, findet er grüne Leuchtkugeln (Schußwaffen), die "Hand des Phönix" (ein zielsuchender Lehmvogel, der einen Feind ins Jenseits schickt) und die alles vernichtende, Bildschirm-säubernde "Universal-Spülung". Setzt Ihr einen Pfurz-Kopp



Beim Anblick von Klaymens Hamsterschild fahren in der Himmelwelt einige Skullmonkeys aus der Haut



Vor Flammen sollte sich Klaymen hüten: Nutzt die kurzen Feuerpausen, um schnell durchzurennen.



Elektrische Skullmonkeys lassen sich nicht durch einen Sprung erledigen: Klaymen nimmt lieber die Luftroute.

ein, steuert Ihr ein Klaymen-Double gefahrlos durch kritische Stellen, während der Super-Lodder sonst unerreichbare Extras sammelt. Tatkräftige Unterstützung findet Euer Held nur selten: Manchmal gesellt sich Blop der Hamster zu ihm und opfert sich als tierisches Schutzschild, oder ein Vogel-Gleiter hilft Klaymen über weite Abgründe hinweg. us

Skunnies Lehm-Design, ausgesprochen witzige FMV-Sequenzen, schwungvolle Musik - die Aufmachung von „Skullmonkeys“ ist grandios. Leider hält der Spielablauf nicht ganz mit: Trotz sauberer Steuerung vermißt Ihr letztlich mehr Abwechslung. Ihr lauft im Regelfall nur nach rechts und überspringt einen Skullmonkey oder ein Insekt nach dem anderen. Andere Gegner haben die Knetmasse-Künstler von Entwickler Neverhood nicht eingebaut, ebenso wurde auf richtige Ratsel verzichtet. Dafür taucht so mancher frustige Abschnitt auf, den Ihr ohne pixelgenaue Sprungfolgen und perfektes Timing kaum schafft. „Skullmonkeys“ ist die edle Umsetzung eines einfachen Spielprinzips, doch an den Abwechslungsreichtum der 3D-Kollegen „Crash Bandicoot 2“ oder „Jersey Devil“ kommen Klaymen & Co. nicht heran.

ANDREAS ULRICH



Mit ungewöhnlichen Waffen gegen den Feind: Links bläht sich Klaymen zu einer Universalspülung auf, daneben verschickt er ein Pfurz-Kopp-Double.

**Andere Versionen**  
Es sind keine Umsetzungen geplant.

**SPIELSPASS 77%**

**SKULLMONKEYS**

**HERSTELLER**  
DREAMWORKS

**SYSTEM**  
PLAYSTATION

**ZIRKA-PREIS**  
100 MARK

**GRAFIK** 87% **SOUND** 85%

Traditionelles 2D-Jump'n'Run mit überragendem Knetmasse-Look. Leider nur wenig Abwechslung & Rätsel im gradlinigen Spielablauf.





# NHL Hockey 98



Kalt erwischt: Die Grafik ruckelt heftig, die Auflösung wirkt ziemlich pixelig.

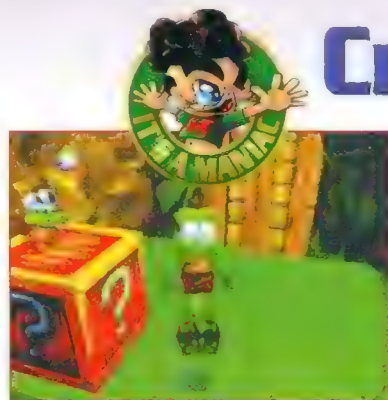
Schade um das spielerisch ausgereifte, schick präsentierte und Feature-gewaltige US-Werk. Zumindest die Akustik hat 32-Bit-Niveau, auch wenn der wortgewandte Kommentator ausschließlich in Englisch parliert. Acht Kamera-Perspektiven, 26 NHL-Teams und fünf Spielmodi (mit Penalty-Shootout, Turnier, Saison und Playoffs) können sich ebenfalls sehen lassen. Es bleibt zu hoffen, daß die angekündigte "FIFA 98"-Version die Fähigkeiten des Saturn weitaus besser nutzt. Eishockeyfreunde mit Sega-Faible spielen derweil das neue (und gute) "NHL Allstars '98". mg

SPIELSPASS <b>68%</b>	
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	51%
SOUND	68%
Technisch katastrophale Umsetzung: Die spielerisch gute und optionsreiche Eishockeysimulation ruckelt so erbärmlich wie kaum ein anderer Saturn-Titel.	

Was haben sich die Entwickler denn dabei gedacht? Entzückt von der guten "Croc"-Umsetzung (siehe Test rechts), erhofften wir uns eine akkurate "NHL 98"-Fassung für den Saturn – weit gefehlt! Der dynamische Vorspann wirkt noch gekonnt, die Action auf dem Spielfeld untertrifft dann alle Erwartungen. Die Grafik ruckelt so erbärmlich, daß man kaum den Puck verfolgen kann. Außerdem ist die Auflösung deutlich geringer als bei der Playstation, was sich auf die pixelige Optik der Eishockey-Cracks auswirkt. Nicht zu vergessen, daß der Schiedsrichter fehlt.

Andere Versionen  
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet.

# Croc



Ein kurzer Hosenboden-Hüpfen auf die Kiste, und Croc findet eine Handvoll glitzernde Diamanten.

Schön, daß Fox ihren sympathischen Knudel-Hüpfen "Croc" auch für den Saturn veröffentlicht. Entwickler Argonaut hat die Umsetzung durchaus liebevoll inszeniert, unterstützt das Analog-Pad und hielt die Dicke der PAL-Balken in Grenzen. Technisch unterscheidet sich die Saturn-Fassung nur in Nuancen vom Sony-Vorbild: So entdeckten wir dezent mehr Polygon-Fehler und die Schatten der Spielfiguren sind gerastert statt vollflächig. Auf den Spielspaß wirken sich diese Kleinigkeiten glücklicherweise nicht aus: "Croc" ist und bleibt

eines der besten 32-Bit-Jump'n'Runs des letzten Jahres, entzückt mit 40 Levels, hübschen Endgegnern und possierlicher Optik. Die 3D-Welt zoomt und rotiert fließend, für Abwechslung und Motivation ist gesorgt. Allerdings nervt die fiselige Steuerung manchmal – egal ob mit Analog-Pad oder normalem Controller. Dazu positioniert sich die imaginäre Kamera nicht immer optimal, was man durch geschickte Steuerkommandos ausgleicht. Dennoch gibt es keinen Zweifel daran, daß darhende Saturn-Hüpfspieler zugreifen sollten. mg

SPIELSPASS <b>85%</b>	
HERSTELLER	FOX
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	83%
SOUND	80%
Technisch nahezu gleichwertig mit der Playstation-Version, spielerisch noch immer ein hochkarätiges 40-Level-Hüpfspiel mit possierlichen Darstellern.	

Andere Versionen  
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 11/97 mit 85% Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

## Gebrauchtspele !

– An- und Verkauf –

SEGA • Nintendo • Sony

030 / 7 87 51 92 – 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

**TVGAMES**

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192  
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

**MEGA★STAR**  
Video & PC Spiele & Zubehör

[www.mega-star.de](http://www.mega-star.de)

**We have it all.**

Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen

**Tel.: 07761 59953**

## DER SUPERCHIP

Ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation. Nach dem Einbau kann JEDE Playstation-CD auf Ihrem Gerät abgespielt werden - ohne Wechseltricks oder Umschalter US- oder Japan-Importe Die 100%-Lösung! Selbstverständlich wird UNSER Chip UNVERÄNDERT hergestellt - Unser Programmcode wurde NICHT geändert! Wir garantieren Ihnen absolute Kompatibilität und liefern Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Laserjustieranleitung.

AB 2 CHIPS je 15 DM  
AB 5 CHIPS je 12 DM  
AB 10 CHIPS je 10 DM  
AB 25 CHIPS je 9 DM  
AB 50 CHIPS je 8 DM  
AB 100 CHIPS je 7 DM

1/4/16 MB Memorycard  
nur 35/45/55 DM  
Joypadverlängerung +  
Linkkabel je nur 19 DM

größere Mengen auf Anfrage / Händleranfragen  
erwünscht / WIR können liefern ...!

**RGB-KABEL**  
(Importe in Farbe!)  
nur 20 DM

**SUPERCHIP**  
+RGB-KABEL  
nur 30 DM

**Chipeinbau**  
sofort ohne  
Anmeldung!  
nur 50 DM

**ACHTUNG! NEUE ADRESSE! Levetzowstr. 12a**

Gpress data service  
Levetzowstr. 12a  
10555 Berlin Tiergarten

BUS 341 (Solinger Str.) / U9-Hansaplatz  
Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 5 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM

**TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57**



# Yoshi's Story



Der Endkampf: Mit gezielten Bombenwürfen laßt Ihr die Holzpfeiler an der Decke auf Bowser (diesmal mit rotem Pferdeschwanz) herabfallen.



Ganz oben reist Ihr mit dem gefahrlosen Vogeltaxi, darunter öffnet Ihr mit einem Stampfer den Weg zum Riesenherz.

**Obst-Algebra:**  
In jedem Level findet Ihr 60 Obst-Tellchen, darunter sind grundsätzlich 30 Honigmelonen. Wenn Ihr nun die Mühe auf Euch nehmt, ausschließlich diese 30 Exemplare zu vernaschen, dann erwartet Euch eine Überraschung – mehr dazu in der nächsten MANIAC.



In der letzten MANIAC haben wir Euch unsere ersten Eindrücke des neuen Miyamoto-Jump'n'Runs vermittelt, jetzt folgt der Intensiv-Test mit weit fortgeschrittenen Spielständen. Um Euch möglichst schnell zu informieren, basiert unser Bericht auf der japanischen Fassung von „Yoshi's Story“. Die PAL-Version erscheint bereits im März und wird sich inhaltlich nicht unterscheiden, jedoch deutsche Bildschirmtexte enthalten. Anders als bei vielen vorhergehenden „Mario/Yoshi“-Hüfspielen gibt es diesmal keine Oberwelt. Bei „Yoshi's Story“ stehen uns sechs Szenarien mit je vier

umfangreichen Levels bevor. Allerdings spielt man bei einem „Durchlauf“ nicht die kompletten 24 Abschnitte, sondern je einen Level pro Welt – also exakt sechs Szenen. Dabei hängt es von Eurer Sammelleidenschaft ab, welche Levels anwählbar sind. In der ersten Welt habt Ihr noch freien Zugriff auf alle vier Szenen und könnt Euch den einfachsten oder punktetragigsten Abschnitt aussuchen. Spielt



Zwischen beweglichen Plattformen geht Euch dieser Obermütz mit seinem Feuerodem an den Saurier-Pelz



Nur im letzten Level, dem Bowser-Schloß, gibt es eine verriegelte Tür, die Ihr mit diesem goldenen Schlüssel öffnet.

Ihr diesen Level ohne größeres Interesse für die vielen örtlichen Geheimnisse durch, dürft Ihr nur Abschnitt 1 der nächsten Welt ansteuern. Findet Ihr jedoch eines der gut versteckten Riesenherzen, öffnet sich mit jedem Exemplar das Tor zu einem weiteren Level der folgenden Welt – bis schließlich alle vier Szenen zur Wahl stehen. Nach diesem Schema spielt Ihr Euch bis zur sechsten Welt voran.

Neben dem Story-Modus, der wie oben beschrieben abläuft, steht eine zweite Spielvariante parat, in der Ihr alle geschafften Levels frei anwählt und auf weitere Gimmicks untersucht. Außerdem

gibt's ein Trainingsszenario, das Euch mit den wesentlichen Features vertraut macht. Dort lernt Ihr zunächst, daß alle sechs verschiedenfarbigen Yoshis, aus denen Ihr vor Spielbeginn Euren Lieblings-Saurier bestimmt, exakt die gleichen Talente haben. Die Tierchen unterscheiden sich allein in der Vorliebe für bestimmte Obstsorten. Wie schon beim Vorgänger „Yoshi's Island“ auf dem Super Nintendo saugt Yoshi Gegenstände mit der Zunge ein und verdaut sie dann entweder zu Punkten (Obst) oder eiförmigen Wurfgeschossen (Gegner). Maximal sechs gepunktete Eier zieht Yoshi als Schwanz hinter sich her, um dann

## JOYPAD-BELEGUNG



Es ist schon ziemlich lange her, daß ich mit einem Miyamoto-Spiel nicht vollkommen zufrieden war. „Yoshi's Story“ schafft dieses Kunststück, da es mir schlicht und einfach zu kindisch ist. Selbst die zuckersüßen Animationen und die knuddigsten Figuren der Videospielwelt können diesen Eindruck nicht verwischen. Dazu kommt ein Spiel- und Level-Design, das zwar professionell und praktisch fehlerfrei ist, aber die gewohnten Nintendo-Innovationen vermissen läßt. Wo sind die Miyamoto-typischen „Da schau her“-Momente? Nicht falsch verstehen, „Yoshi's Story“ ist ein sehr gutes Jump'n'Run für jüngere Semester, aber die Brillanz von „Super Mario 64“ oder „Yoshi's Island“ fehlt. Schade um die grandiose 2D-Optik, die abseits des 3D-Universums Maßstab setzt. Das nächste Nintendo-Hüfspiel wird hoffentlich etwas anspruchsvoller.

MARTIN GARSCH





In diesem überdimensionalen Laufrad kämpft sich Yoshi bis zum begehrten Riesenherz vor: Der Weg in einen neuen Level ist frei.



Nur nicht nervös werden: Durch behutsame Kommandos balanciert Ihr auf diesem Baseball über den Dornengrund.

Während Konami mit ihrem 32-Bit-„Castlevania“ das angestaubte 2D-Abenteuer in unerwartete Spielspaßregionen katapultiert, nutzt Nintendo die 64-Bit-Power nur für knallbunte High-Color-Grafiken und setzt ansonsten auf hausbackene Hüpfkost: Laufen, Springen, Eier spucken, Obst mampfen – das war's. Spielerische Feinheiten wie das Abprallen der Eier von Wänden oder knackige Ratseikost fehlen. Auch sonst wirkt „Yoshi's Story“ wie eine leicht abgespeckte Version des Super-Nintendo-Vorgängers. Keine Oberwelt und nur 24 Level, die in mündgerechten Happen gereicht werden. Zudem steht Ihr bereits nach sechs Abschnitten vor Obermütz Bowser, der wie alle rastischen Endgegner leicht zu besiegen ist – nach dem Abspann bleibt Euch nur das Erspielen der restlichen 18 Szenarien und das Highscore-Mampfen mit Lieblingsobst.

TOBIAS HARTLEHNERT



auf Knopfdruck ein Zielkreuz zu aktivieren, das die Schußrichtung angibt. Damit sprengt Ihr Schwebblasen, in denen sich Obst und andere Extras befinden, macht Feinde unschädlich, zerdeppert morsches Gestein oder aktiviert Schalter. Natürlich wehrt sich Yoshi auch mit altbewährter „Mario“-Sprungattacke: Hüpf! Ihr einem (normalen) Bösewicht aufs Dach, gibt der klein bei. Wer im Sprung zusätzlich den Joystick nach unten drückt, der veranlaßt Yoshi zu einem mächtigen Aufsetzer, der beispielsweise Feinde von Bäumen purzeln läßt oder einen Baumstumpf in den Boden treibt. Ein handelsüblicher Level scrollt nicht nur in alle Richtungen, er hat auch ein ausgeklügeltes Teleport-System. Pro Abschnitt schlummern vier tierische Beam-Stationen, die Ihr im Vorbeilaufen aktiviert. Wollt Ihr nochmal zu einem bestimmten Ort zurück, müßt Ihr nicht zwangsläufig den ganzen Weg gehen, sondern im Optimalfall nur teleportieren.

Natürlich ist die Struktur eines Levels nicht gradlinig: Wie bei allen bisherigen Miyamoto-Jump'n'Runs gibt es viel zu entdecken, versteckte Passagen zu enträtseln und Abkürzungen zu erraten. Dabei ist Euch Yoshi behilflich: Vermutet Ihr an bestimmten Stellen versteckte Bonusgegenstände, zoomt Ihr auf Knopfdruck an Yoshi heran, der sofort zu schnüffeln anfängt. Grinst er dann in die Kamera, offenbart ein kräftiger Stampfer goldene Münzen, Honigmelonen (sie werden von allen Yoshis geliebt) oder auch mal ein Riesenherz. Die einzelnen Landschaften sind thematisch klar strukturiert: Ihr tummelt Euch im sonnendurchfluteten Lego-Land mit abstrakter Kulisse oder durchstöbert unterirdische Katakomben, die mit alten Zeitungen gepflastert sind und glitschige Leim-Pfützen aufweisen. Dann erwartet Euch ein Spielzeugland mit Sprungfedern und ein Plattform-durchsetzter Wald mit jeder Menge Holzhütten.

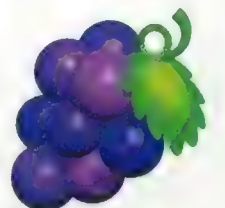


Während die roten Bösewichte die Flammentöpfe nach rechts verschieben, kriecht Ihr unter den Kreissägen durch.

Wieder andere Levels erwecken optisch den Eindruck, als wären sie aus unendlich vielen Stoffetzen zusammengenäht. Eines ist der abwechslungsreichen Grafik jedoch gemein: Die Putzigkeit steht immer im Vordergrund – alles ist süß, goldig und knuddlig. Unterwegs überlebt Yoshi Hüpfspieltypische Gefahren und mißt sich mit comichaften Endgegnern. Außerdem könnt Ihr verlorene Saurier wiederbeleben, entdeckt (unter anderem) einen ominösen schwarzen Yoshi und lauscht einem japanischen Kinderchor, der mit Euch jeden geschafften Level feiert. Ungewöhnlich ist auch, daß ein Level keinen Ausgang hat, sondern alsbald geschafft ist, wenn Ihr 30 beliebige Obst-Teilchen gemampft habt. mg

## Gesunde Ernährung

beeinflußt Euer Punktekonto. Jeder Saurier hat seine ureigene Lieblingsfrucht und bestimmt vor Spielstart die „Frucht des Tages“. Je mehr Häppchen er von den beiden Obstsorten verspeist (am besten ohne Unterbrechung), desto mehr Punkte gibt's. Rote und rosa Yoshis stehen auf Apfel, hell- und dunkelblaue Saurier auf Trauben, gelbe auf Bananen und grüne Yoshis auf die gestreiften Wassermelonen.



Sieht wirklich hübsch aus: Die sechs Welten werden als Seiten eines aufwendigen Kinder-Bilderbuches mit Papp-Aufstellern präsentiert.

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant.

**SPIELSPASS 84%**

96 BIT

**Yoshi's Story**

HERSTELLER NINTENDO

SYSTEM NINTENDO 64

ZIRKA - PREIS 130 MARK

GRAFIK 83% SOUND 70%

Prachtvolles Knuddel-Hüpfspiel mit 24 großen 2D-Levels und saftigem Saurier-Appeal – aber wenig innovativ.



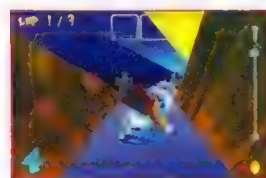
# Snowboard Kids

**Die Supernasen** der "Snobow"-Truppe verfügen über Talente in den Kategorien Geschwindigkeit, Tricks und



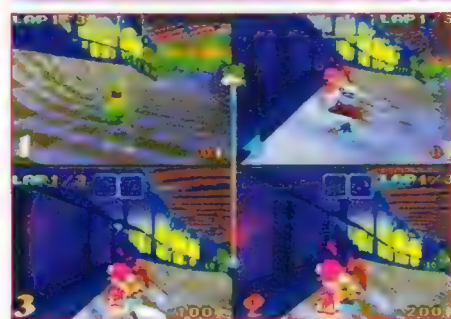
Die Kiddie-Truppe im Detail: Auch die Wahl des Boards ist wichtig.

**Kurvenverhalten.** Da auch die aufrüstbaren Boards mit demselben System klassifiziert sind, ergeben sich eine Menge Kombinationen für die



Bis zu 50 Münzen bringt ein Haltegriff, der per C-Taste ausgelöst wird.

**sechs Rennen.** Tip: Braucht Ihr Geld, um Euer Board zu tunen, tobt Ihr Euch im Shoot'em-Up-Modus aus. In dieser Baller-Abfahrt erhaltet Ihr 50 Geldeinheiten pro Schneemann!



Im fantasievollen Dino-Land balgen sich die Kids um die Führung. Eine Übersicht (Bildmitte) zeigt die Positionen.



Vier poppige Kids rüsten zum Snowboard-Wettrennen im Polygon-Hochgebirge.

Auf sechs farbenprächtigen Pisten jagt Ihr u.a. als rasante Linda oder Kunstspringer Slash zu Tal. Doch nur einmal als Spitzenreiter anzukommen, hilft Euch auf dem Weg zum Meistertitel kaum weiter. Drei bis fünf Abfahrten durch Minenschächte, über Frühlingswiesen und verschneite Abfahrtspisten sind am Stück zu bestehen. Damit Ihr schnell genug wieder am Gipfel an-

Im Splitscreen sinkt die Bildrate, die Abfahrt bleibt aber auch hier enorm flott. Spieler 1 wagt einen 360-Grad-Flip!

kommt, schlüpft Ihr unten elegant durch die Liftschleuse und schwebt sanft per Sesselbahn zurück nach oben. Um die Kids vor Euch mit wirkungsvollen Lenkraketen in die Luft zu jagen (oder sie hinter Euch mit tückischem Geröll zu stören), sammelt Ihr Münzen oder vollführt mit Analog-Stick und C-Tasten Tricksprünge: Mit gefülltem Geldbeutel knallt Ihr dann gegen rote und blaue Statuen, die Euch mit zufällig ausgewählten Primär- und Sekundär-extras belohnen. Das kostet zwar je 100 Münzen, dafür stehen Euch aber superschnelle Düsenrotoren und vernichtende Projektile im Dreierpack zur Verfügung. Seid Ihr nicht gerade Schlußlicht, kassiert Ihr eine satte Prämie. Auch in den drei Übungsmodi Zeitfahren, Trickspringen und beim lustigen Schneemann-Abschießen scheffelt Ihr nebenbei eifrig Kohle. Damit Ihr gegen die trickreich agierenden CPU-Kids mithalten könnt,

Das Extrawaffen-lastige Pistengekurve ist ein schlichter "Mario Kart"-Clone mit winzigen Innovationen. Leider gehen ausgerechnet diese nach hinten los: Das unfaire Gedrängel am Skilift wirkt sich spielentscheidend aus, da der führende Boarder oft in letzter Sekunde von der Schranke weggekickt wird. Besonders nervig ist das dünne Teilnehmerfeld, das fast immer eng beieinander bleibt. Bis zur letzten Kurve hängen Euch die lieblos gezeichneten CPU-Kids im Genick, Eure Position wird nicht durch faherisches Können, sondern durch das glücklichere Extra-Handchen entschieden. Die banale Tricksk-Komponente dient nur als Geld-lieferant: Davon habt Ihr aber eh' genug im Overall. Jüngere Spieler freuen sich über hektische Hügel-Jagden, schadenfrohe Splitscreen-Duelle und viele Spielmodi. Profis haben das Rennspiel bald ausgereizt.

CHRISTIAN BLENDL



Selbst auf einer Frühlingswiese schliddern die Kids ins Tal. Der Weg verzweigt sich aber nur selten.



Immer feste drauf: Mit voller Wucht prallen die Polygon-Kids auf die Liftschleuse und schubsen einander weg.

rüstet Ihr Eure drei Standard-Boards (Trick, Allround und Freestyle) anschließend im Wucher-Sportshop je zweimal auf. Mehrere Spieler versammeln sich in den Splitscreen-Wettbewerben, wobei dank Memory-Pak-Speicherung (121 Blöcke) jeder menschliche Boarder aus seinem bisher erspielten Hardware-Arsenal wählt. *cb*

Testmuster von Mowin. Tel.: 0821. 3490226

63%

**SPIELSPASS**

**スノボキッズ Snowboard Kids**

HERSTELLER  
**ATLUS**

SYSTEM  
**NINTENDO 64**

ZIRKA-PREIS  
**100 MARK**

GRAFIK SOUND  
**58% 47%**

Umkompliziertes Rennspiel mit langnasigen Polygon-Kids: Trotz massig Optionen und bunter Pisten nur kurzzeitig amüsant.



Bunte Menüführung: In den Geschicklichkeits-Modi (links) tretet Ihr zu Trickski- und Zeitfahr-Rennen sowie dem Schneemann-Geballer an. Weiter rechts erkennt Ihr die Kurswahl, den Brett-Laden und das (hier noch japanische) Snowboard-Menü.

## Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant. Unser Test basiert auf der Japan-Fassung, die spielerisch mit der deutschen Version identisch ist.



# Bust a Move 3DX



Da freut sich der Drache: Eine Dreier-Serie läßt zusätzlich vier angehängte Blasen purzeln!

**PS** Der Blasenzauber geht weiter: Auch beim dritten Teil der Knebeli schießt Ihr bunte Blasen im richtigen Winkel an eine näherrückende Kugel-Phalanx. Gelingt es Euch, drei oder mehr gleichfarbige Blasen nebeneinander zu platzieren, platzen diese und alle darunter hängenden Bälle plumpsen nach unten. Clou des Spiels sind aberwitzige Kettenreaktionen: Je nach Menge der abgeräumten Blasen heftet sich nämlich eine stattliche Zahl "Strafblasen" an das Ende der Blasenfront Eures Gegners und beschneidet dessen Spielraum erheblich. Neu sind unter-

schiedliche Comic-Charaktere: Die geheimnisvolle Tarot-Dame und ein Straßenkämpfer schicken jeweils verschiedene Blasen-Combos nach nebenan. Außerdem nutzt Ihr jetzt auch den oberen Bildrand für Bandenschüsse – etwa um unpassende Blasen zu entsorgen. Neben Story- und Puzzle-Modus warten über 1.000 Übungsabschnitte und ein Editor auf Saurier Bub – der ist mit liebevollen Animationen auch in der Sony-Version wieder Star der Veranstaltung. *cb*



**SPIELSPASS 88%**

HERSTELLER: TAITO  
SYSTEM: PLAYSTATION  
ZIRKA-PREIS: 100 MARK  
GRAFIK: 48% | SOUND: 64%

Umfangreicher, doch weitgehend Innovationsloser Nachfolger des Puzzle-Hits. Dank zahlreicher Extra-Levels und Puzzle-Editor trotzdem lohnend.

Andere Versionen  
Die Saturn-Version wurde in MAN!AC 11/97 mit 88% Spielspaß getestet

# Caesars Palace



Chips graben im Casino: Studiert die Einsätze (rechts), bevor Ihr mit Würfeln um Euch werft.

**PS** Das bekannte "Caesars Palace"-Casino in Las Vegas besucht Ihr alleine oder mit einer charmananten Begleitung. Solo-Spieler können im Optionsmenü auch CPU-gesteuerte Gambler engagieren. Roulette, Baccarat, Black Jack, Würfel und Slot-Maschinen werden in einer hohen Grafikaufklärung dargestellt – auch kurzichtige Zocker erkennen jedes Detail. In der edlen Umgebung fallen Patzer wie die nur durch einen weißen Klecks dargestellte Roulettekugel dafür besonders unangenehm auf. Die Croupiers bleiben unsichtbar, beraten Euch zwar Kartenwerte und

Wetteinsätze, nennen dabei jeden Teilnehmer aber einfach nur anonym „Player“. "Caesar's Palace" beschränkt sich auf fünf "Disziplinen", in denen Ihr außer wetten nichts zu tun habt, komplexere Spiele wie z.B. Poker vermißt Ihr schmerzlich. In dieser Glücksspielsimulation häuft Ihr Geld an, das Ihr doch niemals ausgeben könnt – der Spielspaß sinkt rapide. Wenn Ihr unbedingt auf Eurer Playstation zocken wollt, wählt Ihr mit dem Konkurrenten "Golden Nugget" (den Importtest findet Ihr auf Seite 38) das kleinere Übel. *us*

**SPIELSPASS 24%**

HERSTELLER: INTERPLAY  
SYSTEM: PLAYSTATION  
ZIRKA-PREIS: 100 MARK  
GRAFIK: 43% | SOUND: 27%

Üble Glücksspiel-Sammlung ohne Poker: Trotz Zweispieler-Modus kommt absolut keine Stimmung auf, Zocker gehen besser in ein echtes Casino.

Andere Versionen  
Es sind keine Umsetzungen geplant



Wöchentliche Angebote!

## GAMERS POINT

..... Section VIDEOGAMES

E3-Video 4,85



### Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
Bombberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	109,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	169,85
Madden 64	109,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
NBA Hang Time	129,85
NFL Quarterback Club 98	139,85
San Francisco Rush	169,85
N64 Game Tetrisphere	179,85
N64 Game Top Gear Rally	139,85
N64 Game	149,85
N64 Game WCW Wrestling	139,85

### Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
3D Baseball	89,85
Enemy Zero	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
FIFA Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
NBA Live 98	89,85
Nascar Racing 98	89,85
Atlantis	99,85
Fighting Force	94,85
Rockman X4	89,85
Vandal Hearts	89,85
NHL Hockey 98	89,85
Adidas Power Soccer	79,85
Assault Rigs	69,85
Bedlam	94,85
Courir Crisis	89,85
Hercs Adventure	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
Return Fire	89,85
Tennis Arena	99,85
Chill	

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- \* = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

### Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Adidas Power Soccer 2	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85
Bliefuss 2	79,85
Broken Helix	94,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Crash Bandicoot 2	89,85
Devils Deception	89,85
Felony 11-79	
Fifa Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Grand Theft Auto	84,85
Jersey Devil	89,85
Moto Racer	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
NFL Quarterback Club 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Pax Corpus	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Tomb Raider 2	94,85
WCW vs. The World	94,85
Z	89,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System!

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)  
**KARLSRUHE**  
Kriegsstr. 27 - 29  
76133 Karlsruhe  
Tel: 0721 - 93357-10/11

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND  
**OBERHAUSEN**  
Havensteinstr. 46 - 48  
46045 Oberhausen  
Tel: 0208 - 20518-33/44

Sie möchten auch einen  
"GAMERS POINT" eröffnen?  
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.  
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>



# Air Race



Jetzt aber los: Durch wagemutige Strömungsgerichte kassiert der Lightning-Pilot wertvolle Extras Sekunden.

Das "Air Race"-Duell findet bei Sonnenschein statt, kein Nebel verdeckt das Pop-Up.



Überholen im ewigen Eis: Euer Gegner orientiert sich an der Ideallinie. Ihr zieht innen vorbei!

**PS** Jeder kann Straßenrennen fahren, doch nur echte Teufelskerle wagen den Wettflug mit 50 Jahre alten Propellermaschinen: Beim "Air Race" knattert Ihr mit Messerschmitt 109, Corsair oder der legendären Spitfire durch Canyons, Straßenzüge und düstere Tunnels. Damit Ihr in den vier Rundkursen bei verwirrenden Steig- und Tauchflügen nicht an die Felsen knallt, hilft dem Piloten-Newbie eine durch Kugeln markierte Ideallinie; eine sanfte Steuerelemente erleichtert zudem das Manövrieren der unterschiedlich wendigen Klassiker. Bunte Extrasymbole bringen ebenso Zeitboni wie gewagte Loopings: Schafft Ihr das Limit zum Checkpoint nicht, ist der Spaß vorbei! Zu zweit fliegt Ihr gegeneinander um die Wette. Auch im Splitscreen rauscht die farbenprächtige Landschaft rasant an Eurer Kanzel vorbei, allerdings nerven ploppende Bergmassive. *cb*

Wie ein rüstiger Weltkriegs-Veteran jagt Ihr mit tollkühnen Manövern durch die Slalom-Canyons. "Air Race" macht Technikmangel wie Verzerrungen, Ausblendungen und heftige Pop-Ups durch flatte Optik und simple Steuerknüppel-Kommandos wett. Wütende Piloten plärren Beleidigungen, während Ihr die Maschine beim Tauchflug ganz cool hundert Meter nach unten kippt. Das actionlastige Fluggefühl ist gelungen, die zehn Maschinen steuern sich jeweils deutlich anders. Leider ist der Designer nach der vierten Strecke die Lust vergangen. Mehr Kurse und ein zünftiger Wettbewerbs-Modus würden die Laune auch nach ein paar Flugstunden noch hochhalten. So bleibt "Air Race" ein kurzer Spaß – für ein Spitzenspiel hat die Japan-Entwicklung nicht genug Tiefgang.

CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS		67%
HERSTELLER		
THQ		
SYSTEM		
PLAYSTATION		
ZIRKA-PREIS		
100 MARK		
GRAFIK	SOUND	
61%	73%	
Schnelle Luft-Rally mit Weltkriegs-Propellermaschinen. Trotz Pop-Up begeistern die Tiefflüge mit 360-Grad-Dynamik.		

Andere Versionen  
Die japanische Import-Version "Recipro Heat 5000" wurde ausführlich in MANIAC 10/97 getestet. Umsetzungen sind nicht geplant.

# Super Football Champ



Pfui: Trotz Polygon-Optik gibt's nur einen Blickwinkel – und der ist sehr nahe dran!

**PS** Angesichts der kommenden Frankreich-WM hat sich Mindscape die Europa-Rechte an Taitos Arcade-Soccer "Super Football Champ" gesichert.

Der actionlastige Polygon-Kick verzichtet auf den meist üblichen Options-Overkill und konzentriert sich auf wesentliche Aspekte. Ihr tretet zum Elferschießen an, spielt ein Freundschaftsmatch oder meist Euch in zwei Turniervarianten.

Ein bis vier Spieler (maximal zwei pro Team) wählen zunächst ihre Lieblings-Nationalmannschaft und suchen anschließend einen Spitzenspieler mit Spezialfähigkeit aus (z.B. dribbelstark oder schußgewaltig). Danach wird die Aufstellung festgelegt – und schon geht's los. Die Steuerung habt Ihr sofort kapiert: Flachpaß, langer Paß, Doppelpaß und Schuß im Angriff, Foul, Tackling und Ball wegdreschen in der Abwehr. Außerdem aktiviert Ihr über die L/R-Tasten eine Handvoll Strategien wie Abseitsfalle oder gradenlose Offensive. Weitere Korrekturen könnt Ihr nur in der Halbzeitpause vornehmen, der Blickwinkel ist leider fix.

Während des Spiels brüllt ein englischer Kommentator einige Wortfetzen, ein (unsichtbarer) Schiedsrichter verteilt gelbe und rote Karten. Vor Spielbeginn könnt Ihr zudem einen Radar zuschalten. *mg*



Dieses Action-Gebilde kommt fünf Jahre zu spät: "Super Football Champ" ist so fixiert auf den Instant-Spielspaß, daß die Langzeitmotivation schon nach der ersten Halbzeit vom Platz fliegt. Selbst wer um ernsthafte Fußballsimulationen wie "FIFA Soccer" einen weiten Bogen macht, ist bei Psygnosis "Power Soccer 2" wesentlich besser aufgehoben. Dort gibt's ebenfalls Nonstop-Action, aber mit deutlich mehr Spielintelligenz und Features. Ein Blickwinkel, kaum Statistiken, keine Liga. "Super Football Champ" ist ein Arcade-Schnellschuß ohne Hemspiel-Qualitäten. Zwar sieht zumindest die Polygon-Grafik halbwegs nett aus (jedoch mit dicken PAL-Baken) und Tore fallen auch jede Menge – doch für die paar Minuten Entertainment sind mir 100 Mark einfach zu viel.

MARTIN GAKSCH

SPIELSPASS		50%
HERSTELLER		
TAITO		
SYSTEM		
PLAYSTATION		
ZIRKA-PREIS		
100 MARK		
GRAFIK	SOUND	
62%	48%	
Höchst simples Action-Soccer mit Minimal-Optionen und nur einer Perspektive. Technisch solide, spielerisch niveaulos.		

Andere Versionen  
Umsetzungen sind nicht geplant.





**MLC - Hard & Software**  
**C02841-94260**  
 Im Ring 29, 47445 Moers  
 Fax: 02841 - 942623  
 Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr  
 Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel: 02841-24949)  
 Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793142\*  
 http://www.mlc-moers.de

**Multinorm Playstation**



Finanzierung  
**12 x 39,-**  
**359,95**

**!!! mit voller Garantie !!!**  
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan

**PSX Multinorm Umbausatz**  
 Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL  
**54,95**

1 Meg Memory Card	24,95
8 Meg Memory Card	49,95
48 Meg Memory Card	99,95
Gamebuster	79,95
Scart/RGB Kabel	19,95
Ultra Racer Pad	79,95
PSX Controller Pad	24,95
Laser Gun	29,95
Laser Gun + Redlight	89,95

**Original Playstation Tasche**  
 Original Tasche incl. Pad und 1M Memory Card  
**59,95**

**Multinorm Chip**  
 incl. Einbauanleitung  
**39,95**



**V3-RACING WHEEL**  
**139,95**



**Arcade Stick**  
**59,95**



**PSX Multinorm Umbau Aktion!**  
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games.  
**59,95**

**CD-Writer Paket**  
**899,95**

**Hint Shop**  
**Lösungshefte**

**Komplettlösungen mit Plänen**  
**Tips & Tricks für fast alle**  
**Video- und Computerspiele**

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr.  
 Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

**Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.**  
 Pro Lösung nur **14,80 DM**. Pro Sammelheft nur **19,80 DM**.

**Adresse:**  
 Am Hollerbach 34  
 51503 Röschen  
 Tel: 02205.9103-13/-43  
 Fax: 02205.910314

**Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.**  
 Fordern Sie die Gesamtliste an.  
**Versandkosten (Inland)**  
 Per Nachnahme nur 9,50 DM  
 Per Vorkasse nur 4 DM  
**(Ausland)** Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet <http://www.hintshop.com>

Distributor für die **Schweiz**  
 AHA CD-ROM Spiele - Postfach  
 3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**  
 Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16  
 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

**Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga**

# Resident Evil 2\* 78,95 ☎ 0531/24460-

<p><b>Sony-Playstation</b></p> <p>Ace Combat 2 79,95          Agent Armstrong 78,95          Alien Trilogy 39,95          Armoured Core 79,95          Auto Destruct 89,95          Ball Blazer Champions 84,95          Baphomet's Fluch 2 79,95          Batman &amp; Robin 74,95          Beast Wars 78,95          Bleifuß 2 71,95          Bloody Roar 78,95          Brahma Force 78,95          Bubble Bobble 2 71,95          Bug Riders 79,95          Buggy 84,95          Bushido Blade 79,95          Bust-a-Move 3 59,95          Caesars Palace 74,95          Colony Wars 79,95          Command &amp; Conquer 2 93,95          Constructor 74,95          Cool Boarders 2 79,95          Courier Crisis 74,95          Crash Bandicoot 39,95          Crash Bandicoot 2 79,95          Critical Depth 79,95          Croc 89,95          Destruction Derby 2 39,95          Devils Deception 79,95          Discworld 2 79,95          Dungeon Keeper 89,95          Dynasty Warriors 84,95          Explosive Racing 84,95          FIFA 98 Die WM 89,95          Fighting Force 89,95          Final Fantasy VII 96,95          Firetrap 84,95          Fluid (=Depth) 72,95          Formel 1 '97 96,95          Forsaken 84,95          Frogger 78,95          Gex - Enter the Gecko 74,95          G-polic 94,95          Grand Theft Auto 74,95          Grid Run 78,95          Hercules 79,95          Herks Adventure 84,95          Indy 500 78,95          Jersey Devil 84,95</p>	<p>Jet Moto 2 72,95          John Madden NFL 98 89,95          Lost World: Jurassic Park 89,95          Lucky Luke 84,95          Mace The Dark Age 89,95          Magic the Gathering 74,95          Master of Teras Kasi 84,95          Maximum Force 89,95          MDK 82,95          Megaman 8 84,95          Monopoly 78,95          Monster Truck 79,95          Moto Racer 89,95          Motor Mash 74,95          Nagano Winter Olympics 89,95          Nascar 98 89,95          NBA 98 89,95          NBA Hangtime 78,95          Need for Speed 2 89,95          NHL 98 89,95          NHL Breakaway 98 74,95          NHL Face Off 98 72,95          NHL Powerplay Hockey 98 78,95          Nightmare Creatures 79,95          Nuclear Strike 89,95          Oddworld - Abe's Oddysee 74,95          One 79,95          Overboard 79,95          Pandemonium 2 79,95          Pax Corpus 89,95          Peak Performance 78,95          Point Black 79,95          Populous 3 89,95          Porsche Challenge 39,95          Power Soccer 2 79,95          Premier Manager 98 84,95          Rapid Racer 72,95          Rebel Assault 2 94,95          Reboot 89,95          Resident Evil 2 78,95          Resident Evil 2 US 129,95          Resident Evil Director's Cut 78,95          Resident Evil Dir.Cut US 99,95          Ridge Racer Revolution 39,95          Risiko 78,95          Road Rash 49,95          Robotron "X" 78,95          Rock 'n' Roll Racing 2 82,95          San Francisco Rush 89,95          Shadow Master 79,95          SimCity2000 78,95</p>	<p>Skull Monkeys 89,95          Soul Blade 39,95          Soviet Strike 49,95          Spice World 39,95          Steel Reign 72,95          Streetfighter ex plus alpha 78,95          Super Pang Collection 84,95          Tekken 2 99,95          Tenka 89,95          Test Drive 4 89,95          Tetris plus 71,95          Theme Hospital 89,95          Time Crisis incl. Lightgun 149,95          TOCA 89,95          Tomb Raider 2 89,95          Total Driving 79,95          VMX Racing 84,95          V-Rally 79,95          Warcraft 2 89,95          Wipe Out 2097 39,95          Worms 49,95          Z 72,95</p>	<p>1080 Snowboarding 104,95          Blast Corps 104,95          Bomberman 84,95          Clayfighter 63 1/3 124,95          Cruisin USA 84,95          Dark Rift 124,95          Diddy Kong Racing 84,95          Extreme G 124,95          F1 Pole Position 139,95          FIFA98 Die WM 139,95          Forsaken 64 124,95          Golden Eye PAL EV 129,95          Golden Eye US 179,95          Hexen64 119,95          Int. Superstar Soccer 64 144,95          John Madden 64 139,95          Lamborghini 64 129,95          Lylat Wars 129,95          Mission: Impossible 139,95          Mission: Impossible US 179,95          Multi Racing Championship 129,95          Nagano Winter Olympics 144,95          NBA Hangtime 129,95          NFL Quarterback Club 98 129,95          Pilotwings64 109,95          Robotron X 129,95          San Francisco Rush 129,95          Shadow of the Empire 129,95          Snowboard Kits 84,95          Super Mario 64 84,95          Super Mario Kart 64 84,95          Tetris Phear 84,95          Top Gear Rally 129,95          Turok 129,95          Turok EV 129,95          Waverace 64 89,95          Wayne Gretzky's 3D Hockey 129,95          Weirix 139,95          Yoshis Island 99,95</p>	<p><b>007: Golden Eye PAL EV</b>  <b>129,95</b></p> <p><b>Skull Monkeys*</b>  <b>89,95</b></p> <p><b>Premier Manager 98*</b>  <b>84,95</b></p> <p><b>Yoshi's Island*</b>  <b>99,95</b></p> <p><b>Bust-A-Move 3*</b>  <b>59,95</b></p> <p><b>Bushido Blade*</b>  <b>79,95</b></p> <p><b>Forsaken 64*</b>  <b>124,95</b></p> <p><b>Lucky Luke*</b>  <b>84,95</b></p>
--	--	--	---	--

**Adapter US-JP-Pal 49,95**  
**Controller N64 49,95**  
**Gamekiller 69,95**  
**Memory Card 1 Meg 24,95**  
**Memory Card 5 Meg 69,95**  
**Pad-Verlängerung 19,95**

**Händleranfragen erwünscht**

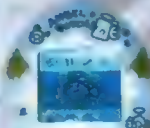
**MieKro MultiMedia GmbH**  
 Bohlweg 66a  
 (Steinwegpassage)  
**38100 Braunschweig**  
 Tel.: 0531 / 24460-60  
 Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12,- DM bei Nachnahmebestellungen oder 8,- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300,- DM sind Versandkostenfrei.  
 \* bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen  
 Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten EV = engl. PAL-Version unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen US = US-NTSC-Version vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.



## Pocket News:

**SUPER GAME BOY 2:** Das jüngste Zubehör aus dem Hause Nintendo wurde selbst in Japan bislang nur inoffiziell präsentiert. Der Unterschied zum erfolgreichen Vorgänger liegt im Detail: Dank einer kleinen Link-Buchse (rechts am Gehäuse) kann der "Super Game Boy 2" direkt mit dem Game Boy vernetzt werden – Datenaustausch und Zweispieler-Duelle zwischen Handheld und Super-NES-Konsole sind dadurch möglich.



**ENGEL-TAMAGOTCHI:** Wer das ewige Gepiepse seines Digi-Eis nicht mehr ertragen kann, besorgt sich Bandais neues "Angelgotchi" mit Erschütterungssensor: Das Handheld (Preis: rund 30 Mark) lebt auf dem Tamagotchi-Planeten (siehe Interview), erst durch Klopfen lockt Ihr Euren Schützling auf's Display. Böse Fledermäuse vertreiben den Engel, verscheucht sie mit ein paar Hieben!

**FARM DER DINOS:** Trotz 32-Bit-Exklusiventwicklungen (wie z.B. das Playstation-Beat'em-Up "Dynasty Warriors") kümmert sich der japanische Strategiespielgigant Koei weiter um den Game Boy: In der Tamagotchi-Variante "Dino Breeder" züchtet und pflegt Ihr herzige Dinosaurier. Eventuell wird Koei das putzige Konzept auch übersetzen und nach Deutschland bringen – in der nächsten MANIAC erfahrt Ihr mehr.



Ruf mal an: "Tamapitchis" wohnen im Handy und merken sich die Nummer anderer Digi-Wesen!

soll ihr eigenes Haustier erhalten. So gibt es in Japan zum Beispiel das Tamapitchi ("Tamagotchi-PHS"), ein Handy mit eingebautem Tamagotchi. Die kleinen Wesen finden durch das Telefon Freunde und telefonieren selbstständig miteinander. Drei deutsche Handy-Hersteller haben bereits Lizenzanträge gestellt, über eine Veröffentlichung wurde noch nicht entschieden.

### **?** In deutschen Schulen werden Tamagotchis ungern gesehen, wie ist das in Japan?

Als studierte Lehrerin bin ich der Meinung, daß die Schule ein Platz ist, an dem Kinder lernen müssen. Entweder sollten sie das Tamagotchi zuhause lassen oder es mit der Set-Taste stoppen. Wenn ich selbst als Lehrerin tätig gewesen wäre, hätte ich versucht, mit dem Tamagotchi zu spielen. Den besten Weg hätte ich dann meinen Schülern beigebracht.

### **?** Kann man mit einer Idee wie dem Tamagotchi reich werden?

Ich bin überzeugt, alleine hätte ich das Tamagotchi nie verwirklichen können. Ich habe zum Beispiel keine Ahnung von der Technik im Tamagotchi. Ich bin nur ein Teil des Teams, aber dieses Jahr hat jeder Angestellte von Bandai einen größeren Weihnachtsbonus bekommen – besonders die Mitglieder des Tamagotchi-Teams.

### **?** Wird das Tamagotchi in anderen Medien erscheinen?

Neben den Plüschtieren arbeiten wir an einer Zeichentrickserie. Für Europa kommt der Anime jedoch nicht in Frage. Ein TV-Auftritt speziell für den Westen ist im Gespräch, jedoch weit von der Verwirklichung entfernt.

## "Unser Ziel: Tamagotchis für jede Altersgruppe"



Tamagotchi-Erfinderin Aki Miata stellt MANIAC ihr kämpfendes "Digimon" vor.

**W**ährend Tamagotchi-Plagiate Spielzeuggärten und Supermärkte überschwemmen, setzt das Original von Bandai seinen Siegeszug fort: Über 35 Millionen Eier wurden weltweit bereits verkauft. Umsetzungen für PC, Game Boy und Nintendo 64 sind in Arbeit oder bereits erschienen. Neue Generationen versprechen Pflegespaß für alle Altersgruppen: Anlässlich der Einführung des Kampftamagotchis "Digimon" besuchte die Pädagogin und Programmiererin Aki Miata Europa.

MANIAC sprach mit der 31jährigen über Küken-Philosophie, telefonierende Tamagotchis und Anime-Monster.

### **?** Wie bist Du auf die Idee gekommen, digitale Haustiere zu entwickeln?

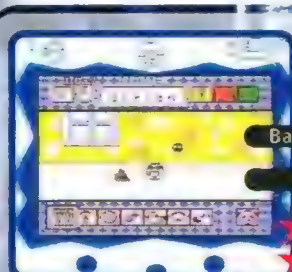
Vor zwei Jahren herrschte in Japan ein großer Haustier-Boom, doch leider sind japanische Wohnungen viel zu klein, um sich ein Haustier zu halten. Das war der Zeitpunkt, an dem ich auf die Idee kam, ein künstliches Haustier zu erfinden, das man in die Hosentasche stecken kann. Über den riesigen Erfolg in aller Welt bin sehr überrascht.

### **?** Bist Du traurig, wenn ein Tamagotchi stirbt?

Tamagotchis sterben nicht, sie kehren auf ihren Heimatplaneten zurück! Wenn man das Tamagotchi wiedersehen will, muß man es wieder in ein neues Leben zurückholen. Natürlich bin ich aber auch ein bißchen traurig.

### **?** Wie werden Tamagotchis in fünf Jahren aussehen?

Unser Ziel in den nächsten Jahren ist, das Tamagotchi durch Modifikationen und Erweiterungen auf alle Altersschichten abzustimmen. Jede Zielgruppe



HERSTELLER  
Bandai/Konami  
ZINNA-Preis  
60 Mark

### Tamagotchi

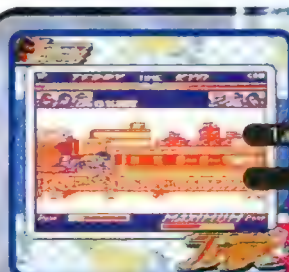
Züchtet gleichzeitig bis zu drei Tamagotchis und schickt sie zu Rennen, Schönheitswettbewerben und Intelligenzturnieren. Per Optionsmenü beschleunigt Ihr das Wachstum, ein Professor berät Euch bei der Zucht. Da der Game Boy nicht laufend piepst, verlieren die Tierchen ihre Persönlichkeit: Die Massenproduktion erinnert an eine Hühnerbatterie und ist bald ausgereizt.



HERSTELLER  
THQ/Konami  
ZINNA-Preis  
60 Mark

### Fifa 98

Um die Game-Boy-Versionen jährlicher EA-Sports-Updates kümmert sich THQ. Die zahlreichen Menüs erlauben jede erdenkliche Einstellung, beim Spiel selbst hört der Luxus jedoch auf: Im hektischen Gebolze erkennt Ihr den winzigen Ball auch bei vollem Kontrast kaum. Auf dem "Super Game Boy" dagegen legt die Grafik kräftig zu, dort ist "Fifa 98" ein netter Kick für zwischendurch.



HERSTELLER  
Takara/Laguna  
ZINNA-Preis  
60 Mark

### King of Fighters 96

Auf dem Game Boy treffen sich 15 berühmte SNK-Helden – u.a. Geese Howard und Andy Bogard. Für die Solo- oder Team-Turniere wurden die wichtigsten Specials umgesetzt, die Steuerung ist etwas ungenau. Auf dem "alten" Game Boy verschmieren die Helden im Sprung und sind vor dem überladenen Hintergrund schwer zu erkennen – besser prügelt sich's auf dem Game Boy Pocket!



## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
**Redaktion:** Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak),  
Tobias Hartlehnert (th)  
**Freie Mitarbeiter:** Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)  
**Digitale Fotografie:** Olympus C-800L

**Die Redaktion erreichen Sie unter**  
**Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17**  
**M@N!AC online: [www.logon.de/maniac](http://www.logon.de/maniac)**

**Layout:** Andrea Danzer, Daniel Wagner

**Titelgestaltung:** Andrea Danzer

**Titelmotiv:** "Alundra", © Psygnosis

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP

(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12

Telefax (0 82 33) 74 01-17

**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky

Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM

**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia GmbH, Aboservice,  
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 319061-0

**Lithographie:** Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg

**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

**Urheberrecht:** Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1998 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

**Import-Testmuster für Playstation und Saturn von**

**Spielegroßhandel DYNATEX**

**Händleranfragen an:**

**Telefon (02 31) 55 75 00-0 Fax (02 31) 55 75 00 29**

[www.dynatex.de](http://www.dynatex.de)

## INSERTENTEN

2nd2none	73
Acclaim	13
aRJay Games	45
CDG	47
Electronic Arts	39, 3. US
Funtronixx	43
Game It	45
Game Shop	47
Gamers Point	71
GPress	67
Grobis Gameshop	47
GT Interactive	77
Hint Shop	73
Jöllenbeck	63
Konami	2, 23, 59
Line Edition	47
Mega Game Point	75
Megastar	67
MLC	75
Nintendo	4. US
Running Games	48
Softgold	27
Test & Take	43
Theo Kranz	<a href="http://www.logon.de/kranz">www.logon.de/kranz</a> 32, 33
Tradelink	75
TV Games	67
World of Games	47
Zapp Games	73

D Ü S S E L D O R F

**GAME**  
COMPANY

Nintendo 64

NBA Hang Time	115,-	Turok engl. Pal	125,-
Gretzky Hockey	115,-	Top Gear Rally	125,-
F1 Pole Position	115,-	FiFa '98	130,-
Dark Rift	125,-	Rumble Pack	35,-

SONY  
PlayStation

Rapid Racer	75,-	Memory Card 1 Meg	30,-
Formel 1 '97	100,-	(15 Spielstände)	
Crash Bandicoot 2	90,-	Memory Card 24 Meg	75,-
Discworld 2	90,-	(360 Spielstände)	
Resident Evil DC	75,-		
(engl. mit Demo RE2)			

**Und so geht's:** Anrufen, Artikel reservieren! Kaufpreis zzgl. DM 5,- Versandkostenanteil überweisen auf: Stadt-Sparkasse D'dorf, BLZ 30050110, Kto.-Nr. 47021878 (bestellten Artikel angeben!). Versand erfolgt nach Eingang des Kaufpreises. Alle Preise in DM, Angebot freibleibend!

Ackerstraße 34 · 40233 Düsseldorf

Fon: 02 11/35 31 20 · Fax: 4 98 26 05

**!! Nur für Händler !!**

**Tradelink**  
Spielegroßhandel

Eltstraße 8  
78532 Tuttlingen

**Playstation**

**Saturn**

**N64**

**SNES**

Händleranfragen unter:

Tel.:

07461/79001

07461/79002

Fax:

07461/79003

**MEGA GAME POINT**

Bodenbacher Str. 16c  
01277 Dresden  
Tel. 0351/252 66 11  
Fax. 0351/252 66 06

Forsaken dt.	99,95
Gran Turismo jp.	139,95
Indy 500 dt.	89,95
Resident Evil 2 us.	Call!
Tekken 3 jp.	Call!
Arcade Stick	89,95
Superchip+Anl.+RGB	49,95
Memory Card 15Block	29,95
Minilenk analog	79,95
RF-Unit (alt)	29,95
RF-Unit (neu)	39,95

Golden Eye dt.	149,95
Nagano Winter Olympic	i.V.
Yoshis Island dt.	i.V.
Memory Card (lose)	29,95
Rumble Pack low/high	19,95
Puppen (Mar. Yos. Bow. DK)	a 14,95

Art of Fighting 2	149,95
Ghost Pilots	149,95
King of Fighters 94	249,95
Mutation Nation	119,95
Samurai Shodown	89,95
Sengoku 2	129,95
Spinmaster	129,95
Super Sidekicks 2	149,95
und vieles mehr .....	Call!

**Umbauten**

Ankauf von Spielen & Konsolen

Hotline: 0351/2526611

Ladenpreise können abweichen



## 64DD & Co: Die Yamauchi- Debatte

**W**ie sehr Nintendo-Chef Yamauchi mit seinen vier Schlagworten für ein erfolgreiches Spielekonzept recht hat, zeigt der Erfolg von PCs: Da wird die Benutzeroberfläche regelmäßig neu installiert (Pflege), die neue Netzwerkkarte erst beim dritten Anlauf von der Installationsroutine erkannt (Training), das weite Internet nach funktionierenden Treibern durchsucht (Sammeln) und unbeschwert monatlich die "restlos veraltete" Hardware gewechselt (Ergänzen). Der Richtigkeit dieses Konzeptes gibt auch Hoffnung für Segas mutiges Projekt, die neue Konsole mit einem Microsoft-Betriebssystem auszustatten.

D. Heilemann, Hamburg

Vorsicht Ironie: Unser Bericht über die "Zukunft des Videospiele" (wie Nintendo sie sieht...) hat eine rege Leserdiskussion ausgelöst. Das zitierte Schreiben, das uns per eMail erreichte, steht für die humorvolle Auseinandersetzung mit Yamauchis Visionen, andere Leser wurden deutlicher:

**S**eit ich mir im Januar 1996 eine Playstation kaufte, bin ich Euer treuer Leser – Ihr seid die beste Zeitschrift auf dem Markt! Bisher sah ich mich nicht genötigt, Euch einen Brief zu schreiben, doch beim Lesen der MANIAC 2/97 überkam mich das Grausen. Schuld daran seid nicht Ihr, sondern die Worte von Nintendo-Boß Hiroshi Yamauchi. Ich bin seit vielen Jahren leidenschaftlicher Zocker und habe vom Atari VCS über C 64 und Amiga bis zu PC und Playstation alle Höhen und Tiefen des Marktes miterlebt. Keine Minute davon möchte ich missen. So war ich im März 1997 einer der "Glücklichen", die ein N64 in den Händen hielten. Wenige Wochen später wäre ich wohl noch glücklicher gewesen, denn dann hätte ich hundert Mark weniger berappt... In all meinen Spielerjahren habe ich noch nie ein so uninteressantes Hard- und Software-Angebot gesehen wie das der "Space World 97". Mit bizarrem Technik-Schnickschnack (Game-Boy-Kamera, -Drucker) und dem wochenlangen Betutteln von Programmcode (Pokemon, Tamagochi) kann ich eh nichts anfangen, doch die Rede Yamauchis war es, die mich vollends schockte. Seine Worte "Pflege, Training, Sammeln und Ergänzen" klingen nach "Geld aus der Tasche ziehen". Denn wenn ich mir Features, die ins eigentliche Spiel gehören, über Zusatzmodule dazukaufen muß, geht es um nichts anderes als Geldschneiderei! Dies trägt meiner Meinung nach viel mehr zur Zerstörung des

Seinexplosives "Seconds before Detonation" renderte Stefan Pausch auf High-End-Hardware: Ein AMD K6 (200MHz) mit "Matrox Mystique"- und "Monster 3D"-Grafikkarten

Spiemarktes bei, als die von Yamauchi angeprangerte Kurzlebigkeit der Produkte. Übrigens spiele ich das zwei Jahre alte "Wipe Out" heute noch genauso gerne wie im Januar 1996. Überraschend ist für mich die – Globalisierung zum Trotz – nationale Fixierung, die in Yamauchis Rede zum Vorschein kommt. Für mich verdeutlicht diese die Prioritäten von Nintendo: Japan, USA...ach ja, das komische Europa gibt's ja auch noch! Naja, solange uns nicht-japanische Spieleschmieden mit Stoff wie "GoldenEye" versorgen kann ich damit leben. Genug, mit Nintendo haben meine drei Fragen nichts zu tun:

1. Kein "Ridge Racer"-Update zu Weihnachten '97? Wird denn die Serie nicht mehr fortgeführt?
2. Ist ein Nachfolger zu "GoldenEye" geplant?
3. Wie wäre es mit einem Spezialartikel über "Phantom"-Spiele – groß angekündigt, aber nie erschienen? Vielleicht habt Ihr zu "McLaren at LeMans" ja die ein oder andere Anekdote in petto?

Carsten Hampe, Berlin

Zu 64DD, Pokemon & Co. haben wir im zitierten MANIAC-Artikel alles gesagt, deshalb enthalten wir uns an dieser Stelle weiterer Kommentare. Zur vollwertigen Diskussion kann sich das Thema sowieso erst ausbreiten, wenn auch deutsche Spieler etwas von Nintendo-Hard- und Software-Gimmicks zu sehen bekommen und wissen, worüber sie reden. Zu Deinen Fragen, Carsten:

1. Der "Ridge Racer"-Zyklus scheint vorerst auf Eis gelegt, denn auch in der Spielhalle hat Namco das PS-Gebolze seit "Rave Racer" nicht mehr fortgesetzt. Zu einer Umsetzung dieses Automaten und zu anderen "RR"-Updates schweigt Namco leider auch in Japan.
2. Ein direkter Nachfolge zu "Golden Eye" oder eine Ego-Shooter-Verwuschelung des neuen Bond-Films "Der MORGEN stirbt nie" ist bei Rare nicht in Arbeit.
3. "Phantom Spiele"? Mit einer umfassenden Reportage zu diesem Thema haben wir vor Jahren die "Power Play" beglückt. In der MANIAC kam das Thema der "vergessenen" Spiele bislang zu kurz, da hast Du recht. Wir fassen Deinen Vorschlag ernsthaft ins Auge...

**I**m Dezember letzten Jahres habe ich mir alle erhältlichen Konsolen-Zeitungen gekauft, die über das N64 berichten. Danach stand mein Entschluß fest: Ab jetzt liegt Eure Zeitung jeden Monat auf meinem Tisch! Ihr ward eines der ersten Mags, die über die "Space World 97" schrieben:

1. Das 64DD soll einen Internetanschluß haben. Bedeutet das, man kann das N64 mit einem Internet-vernetzten PC verkaufen oder schließt man das 64DD-Laufwerk direkt an das Internet an?



2. Kann man die mit Capture Cartridge und "Maker" produzierten Bilder in Spiele so einbringen, daß man beispielsweise sich selbst als Charakter in "Mario 64" steuert?

Christian Klenke, Bremen

Mit dem PC wird man N64 und 64DD bestimmt nicht vernetzen können, soviel steht fest. Vielmehr enthält das Laufwerk – wie von Dir vermutet – eine eigene Schnittstelle zum Internet.

Daß sich der Spieler selbst in eine Spiellandschaft einbringt, ist von Nintendo fest geplant. Der Import von selbst gefilmten bzw. in der "Maker"-Serie komponierten Grafiken wird sich jedoch auf Spiele beschränken, die speziell für dieses Feature vorbereitet sind (z.B. "SimCity 64"). Gängige N64-Spiele könnt Ihr nicht nachträglich mit eigenen Optiken bestücken.

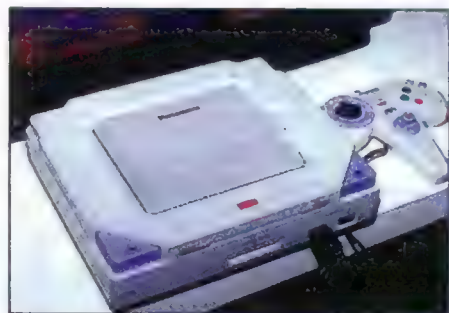
## Tamagotchi & neue Konsolen

**E**in großes Lob an Eure Zeitschrift, sie ist Spitze! Außerdem habe ich ein paar Fragen:

1. Wird es auch für die Playstation eine Tamagotchi-Version geben?
2. Welche neuen Konsolen wird es geben und welche Konsole wird den Markt in den nächsten Jahren beherrschen?
3. Soll ich mir eine aktuelle Konsole kaufen oder auf die nächste Generation bzw. Segas "Dural" warten?

Nina Kokulinsky

1. Auch für die Playstation wird in diesen Tagen eine offizielle "Tamagotchi"-Umsetzung von Bandai erscheinen. Eine deutsche Fassung ist zwar noch nicht angekündigt, aber durchaus nicht unwahrscheinlich.
2. & 3. Im Vergleich zu den letzten Jahren ist es momentan sehr ruhig auf dem Hardware-Sektor. An einer "Playstation 2" wird zwar gearbeitet, eine offizielle Vorstellung erwarten wir jedoch nicht vor 1999. In diesem Jahr soll laut Sega auch die neue



Ruhe auf dem Hardware-Markt: Trotz des Überraschungsauftritts der M2-Konsole auf der "Digital World 97" bleibt Elektronik-Gigant Matsushita dem Spiele-Business fern.



"Dural"-Konsole im Westen ausgeliefert werden. Im Heimatland Japan kommt das 64-Bit-Gerät angeblich schon Ende 1998 in die Läden. Weitere neue Konsolen stehen derzeit nicht zur Debatte: Die von 3DO und Matsushita entwickelte M2/Bulldog-Technologie existiert zwar (und wurde kürzlich auf der japanischen "Digital World"-Fachmesse ausgestellt), wird jedoch voraussichtlich nicht als Spielgerät vermarktet. Wer den Markt bis zur Jahrtausendwende beherrscht, ist somit leicht zu sagen: Sony und Nintendo. Selbst wenn der "Dural" (alias "Katana") erscheint und die Spielehersteller das Gerät unterstützen, wird Sega wohl erst im Jahr 2000 wieder zur Spitzengruppe der Konsolen-Bauer aufschließen.

Wenn Du schon 1998 zocken möchtest, hast Du also nur die Wahl zwischen N64 und Playstation, eventuell auch dem Saturn.

## Rauf mit den Wertungen!

**A**ls treuer Leser seit MAN!AC 11/93 brennt es mir schon lange auf der Seele, Euch einmal auf Euer Wertungssystem anzusprechen.

"Mario 64" bekam 97%, doch warum reichen ansonsten Eure Wertungen nur bis ca. 90 Prozent? Jedem macht ein Spiel doch noch mehr Spaß, wenn auch die Wertung entsprechend höher ist. Das Argument, daß in Zukunft ein viel besseres Spiel kommen könnte, entkräftet Ihr ja selbst durch regelmäßige Abwertung. Dabei holt man z.B. ein tolles Fußballspiel wie "FIFA 98" immer wieder gerne raus. Trotzdem bekommt es nur 85% – das verstehe ich wirklich nicht. Ebenso bekam "NHL 98" nur 88%. Warum nicht mehr, im nächsten Jahr wird es doch sowieso abgewertet.

Grundsätzlich meine ich, daß eine generell etwas höhere Wertung Euch eigentlich nur gut tun würde.

Uwe Heucher, Polch

... und die Industrie hätte auch ihre Freude daran. Die Aufrechterhaltung einer strengen "Wertungskultur" halten wir für die wichtigste MAN!AC-Pflicht. Gleichzeitig ist es auch die schwierigste Aufgabe für einen Tester – liegt das Heft dann am Kiosk, beginnt eine wilde Fax-, Online- und Telefon-

Debatte mit Lesern und Industrievertretern. Gestritten wird dabei um jedes Prozent-Pünktchen. Während der letzten 2.000 Tests lagen wir auch mal daneben, doch auf lange Sicht erwiesen sich unsere Wertungen als verlässlich. Wichtig bleibt uns, das bewährte 100er-System vernünftig auszunutzen: 50% bekommt ein durchschnittliches Spiel, darunter regiert Murks & kaltes Grauen. Ab knapp 70% beginnen die guten Titel: CDs und Module, die trotz Mängel Spaß machen und länger als nur einen Abend motivieren. "Sehr gute" Spiele ergattern 80% oder mehr, mit dem "It's a MAN!AC"-Prädikat (85% aufwärts) zollen wir den allerbesten Neuerscheinungen unseren Respekt. Es gibt keinen Sinn, eine 100er-Skala zu verwenden, wenn wir sie erst ab 70% nutzen – freilich machen das andere Magazine, vor allem im englischsprachigen Raum, oft anders.

Mit einer generellen Wertungserhöhung können wir uns also nicht anfreunden. Wenn fast jedes Spiel mindestens 70% kassiert, wäre die Schummelei gegenüber dem Leser ja fest im System verankert. Wir haben schon strenge Maßstäbe angelegt als MAN!AC noch ein Spielmagazin unter vielen war. Jetzt, wo wir zu mehr Lesern sprechen als andere Multiformat-Zeitschriften, halten wir kritische Tests erst recht für unsere oberste Pflicht.

Mit den Abwertungen (NHL, FIFA & Co.) erkennst Du eine Schwachstelle im eigentlich wasserdichten und zeitresistenten Wertungssystem. Der kritische Nachschlag im Sportspielbereich ist jedoch nötig, denn mit der Veröffentlichung eines neuen Updates verliert die alte Fassung meist tatsächlich an spielrarischem Wert. Die jährlichen Detail-Verbesserungen und Aktualisierungen bei NBA-, NHL- und FIFA-Spielen müssen wir mit Abwertung des Vorgängers ahnden, sonst hätte "FIFA 2007" seine 110% Spielspaß bereits sicher

## Traum-Jobs

**N**och besuche ich das Gymnasium in Waldkralburg, doch ich beschäftige mich schon jetzt mit meiner späteren Berufswahl. Am liebsten würde ich natürlich bei einer Computer-Spielefirma arbeiten – z.B. als Spieldesigner, weil ich sehr gerne zeichne. Leider weiß ich nicht, mit welchem Schulabschluß man von einer Spielfirma am ehesten genommen wird. Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen.

Kann man auch bei einem deutschen Spielhersteller Erfolg haben?

Christian Colceriu, Waldkralburg

Man kann, doch mit einer abgeschlossenen Berufsausbildung ist es nicht getan. Spieldesigner wirst Du erst, wenn Du Dich lange ernsthaft mit der Entwicklung von PC- oder Konsolentiteln beschäftigt hast. Denn noch gibt es keinen Studiengang, der Dir das nötige Knowhow vermittelt. Trotzdem kann der Gang zu Uni oder FH nicht schaden, denn eine solide Ausbildung im technischen (Spiele-Programmierer), kreativen (Spieldesigner) oder kaufmännischen Bereich (Spieleproduzent) macht es Dir leichter bei einer etablierten Firmen einzusteigen oder in einer angrenzenden Branche (EDV, Multimedia, Film und Fernsehen) beschäftigt zu werden. Da Spielarbeitsplätze – wie von Dir befürchtet – in Deutschland selten sind (und meist mehr mit der Vermarktung, als mit der Entwicklung zu tun haben), ist der Einstieg über die "Szene" halbprofessioneller Programmierer und Grafiker eine Alternative. Doch auch an ambitionierten Nonprofit-Projekten Deiner Altersgenossen wirst Du nur beteiligt, wenn Du schon brauchbares Knowhow in Programmierung, Sound- oder Grafik-Design mitbringst. Denn im deutschen Spiele-Business wird zwar hart gearbeitet, aber nicht ausgebildet.

**M**it meinen 20 Jahren leiste ich derzeit noch den Grundwehrdienst ab. Da ich im Mai fertig bin, überlege ich, was ich danach beruflich mache. Ich bin seit zehn Jahren begeisterter Computer- und Videospieler. Da ich gleichzeitig auch gerne schreibe, möchte ich Redakteur eines Spielefachmagazins werden. Leider habe ich keine Ahnung, welche Ausbildungsrichtung ich dazu einschlagen muß.

Sebastian Schütz, Lippoldsberg

Auch wenn kein MAN!AC Journalismus oder Publizistik studiert hat, ist eine solche Ausbildung oder Berufserfahrung in einer Redaktion nützlich. Davon abgesehen gilt: Wer seit zehn Jahren zockt und noch im härtesten "Deadline"-Streß einen verantwortungsbewußten Redaktions-Job verrichtet, seine Testwertung auch in glasklarem Englisch begründet und weiß, was passiert, wenn man ein japanisches 110-Volt-Spielgerät an eine deutsche Steckdose stöpselt, ist quasi schon eingestellt.



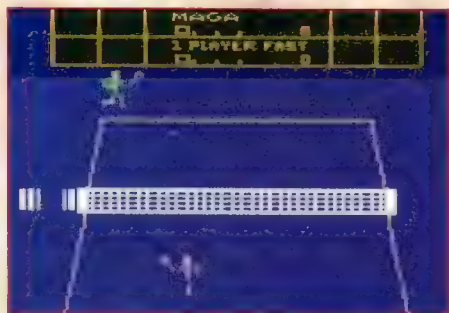
Wußtest Du eigentlich,

daß die Vogelschwärme in „Abe's Oddysee“ himmlische Boten des Mudokon-Gottes Odd sind?



# SPORT

"ON YOUR MARK...SET...GO" (TRACK & FIELD, 1983)



"Realsports Tennis" trat gegen das Activision-"Tennis" an und siegte (ausschließlich) im Grafik-Vergleich.

## 1 Ball & 2 Schläger

**S**portspiele haben eine lange Tradition – lauscht man den Worten des „Pong“-Erfinders Nolan Bushnell, dann war dieses Frühwerk bereits eine „Tennissimulation“. Auch viele andere Spiele des Vor-VCS-Zeitalters, die auf der Spielmechanik von „Pong“ basierten (bzw. identisch waren), hießen „Eishockey“ oder „Fußball“. Die ersten „erkennbaren“ Sportspiele kamen schließlich mit dem Atari VCS in die gute Stube. Erst faßte „Video Olympics“ (1978) alle erdenklichen „Pong“-Varianten zu 50 Einzelspielen zusammen, dann sorgten „Golf“, „Minigolf“ und „Basketball“ mit grober Klötzchen-Optik für dezente Stadion-Atmosphäre. In den späten 70er Jahren erkannte Atari die Bedeutung von Sportspielen nicht ganz, denn Mattel setzte mit ihren Sportsimulationen auf dem Intellivision Maßstäbe. Nicht nur, daß sie praktisch für jede Sportart die Lizenz des jeweiligen US-Verbandes erwarben ("NBA Basketball", "NASL Soccer", "PGA Golf"), grafisch ließen die Programme erstmals die Umrisse eines Tennisspielers oder Fußballers erahnen. Sah man von dem Manko ab, daß meist der Computer-Gegner fehlte, zeigte sich die Fachpresse von den Mattel-Simulationen begeistert. Atari reagierte 1982 und rief die erfolgreiche „Realsports“-Reihe ins Leben. Zwar gönnte man sich keine Lizenzen, doch optisch kitzelten „Realsports Volleyball“ oder „Realsports Football“ das Letzte aus dem 2600er heraus. Eine Innovation machte insbesondere

## IN MEMORIAM



## Pelés Soccer (Atari, 1980)

Mit Unterstützung des brasilianischen Sport-Idols Pelé veröffentlichte Atari ein taktisch überraschend cleveres Fußballspiel, das mit je vier Spielern pro Team auskam. Während der Torwart seinen Kasten sauber hielt, trottelten die drei Feldspieler (besser: Feld-Klötzchen) zu einem Dreieck zusammenge-schweißt über den vertikal scrollenden Rasen. Geschickte Spieler konnten so ein tolles Paßspiel mit überzeugendem Torabschluß aufbauen. Wenig später wurde "Pelés Soccer" als "Championship Soccer" wiederaufgelegt – ohne sich jedoch spielerisch zu unterscheiden. "Pelés Soccer" ist das mit Abstand beste Sportspiel der Klötzchengrafik-Ära!

**KONSOLE** Atari 2600 **JAHR** 1980 **WERTUNG** ★ ★ ★  
**BEMERKUNG** Erstes ernstzunehmendes Fußballspiel mit je drei (im Dreieck verbundenen) Spielern pro Team.

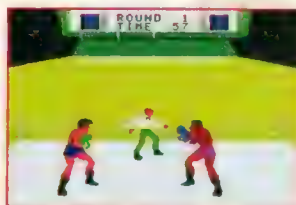
„Realsports Tennis“ unsterblich: Erstmals durfte der Spieler seinen Namen eingeben und damit den lästigen „Player 1“-Schriftzug ersetzen.

Während die Colecovision-Sportspieler anfangs arg vernachlässigt wurden, erfand CBS mit dem „Super Action“-Controller 1983 einen eigenen Joystick für Sportsimulation, der jedoch nur von wenigen Modulen (Soccer, Football, Baseball, Boxing) unterstützt wurde, ehe der Videospiele-Crash 1984 alle weiteren Pläne zunichte machte.

## 8 Bit & kein Ball

**N**achdem Atari die „Realsports“-Reihe auf dem 5200 und 7800 mit wenig Dynamik fortsetzte, folgten mit dem Master System und dem NES zwei Konsolen, auf denen es zwar jede Menge Sportspiele gab, diese aber keine besondere Stellung einnahmen. Sega bediente ihre 8-Bit-Kundschaft mit einer vollständigen Sportarten-Palette – der Vorsatz „Great“ prangte vor jedem Titel. Auf „Great Volleyball“ traf die Formulierung zu, andere Titel (u.a. „Great

Soccer“) waren eher durchschnittlich. Ungewöhnlich: Die US-Version von „Great Icehockey“ wurde mit einem Trackball ausgeliefert, der einzig und allein für dieses Modul bestimmt war. Wie schon auf den früheren Konsolen waren Sportspiele auf dem Master System maximal eine Zwei-Personen-Angelegenheit. Computernutzer kannten zwar vom Atari 400/800 mit ihren vier Joystick-Ports Multiplayer-Sportspaß, doch erst der Vierspieler-Adapter für das NES führte die Konsolen-Athleten zu neuen Ufern. Nintendo selbst überzeugte mit ihrem genial-simplen NES-„Icehockey“ (nur für zwei Personen) und dem überragenden Solospieler-Boxen „Punchout“ (in der ersten Auflage mit Mike-Tyson-Lizenz). Allerdings entwickelten fast alle Software-Anbieter nur sporadisch Sportspiele und verfolgten keine einheitliche Linie à la „Realsports“. Lediglich Konami tat sich mit vielen guten Titeln hervor – allen voran die „Track & Field/Hyper Sports“-Serie. Dieser Mehrdisziplinen-Wettkampf gehört seit David Cranes ultimativ erfolg-



Oldie-Konsolen im Sport-Vergleich: Links "Realsports Volleyball" auf dem VCS, in der Mitte das grafisch imposante "Rocky" für Coleco, rechts "Skiing" auf dem Intellivision.



Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssey".

Das Atari VCS erscheint

Atari faßt mit "Video Olympics" alle "Pong"-Varianten zu einem Modul-Erlebnis zusammen

Das Mattel Intellivision erscheint. Zeitgleich beginnt Mattel eine Reihe mit hervorragenden, lizenzierten Sportspielen.

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)



## IN MEMORIAM



### Track'n Field (Konami, 1983)

Angespornt durch den sensationellen Erfolg von "Decathlon" rief Konami ihren eigenen Feuerknopf/Joystickrüttel-Marathon ins Leben. Zunächst zockten die Arcade-Fans mit "Track'n Field" (auch als "Hyper Olympics" bekannt), später wurden insbesondere die MSX-Besitzer mit "Hyper Sports"-Modulen beglückt. Vier Folgen mit je vier Disziplinen setzten auf Ausdauer und Geschicklichkeit. Auch für das NES programmierte Konami zwei erfolgreiche Mehrkampf-Module, sogar Game-Boy- und zuletzt Playstation-Gambler kamen in den Genuß von "Track'n Field"-Updates – Sehnenscheidenerentzündung inklusive.

KONSOLE Automat

JAHR 1983 WERTUNG

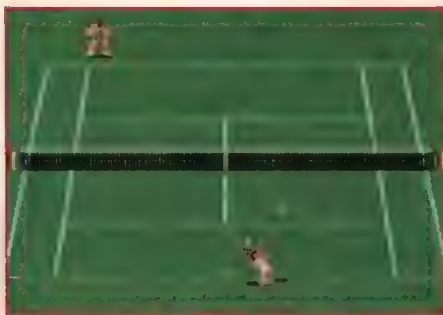
BEMERKUNG Sechs Leichtathletik-Disziplinen für Feuerknopf-Schnelldrucker. Ein Klassiker ohne Verfallsdatum.



"Titlematch Pro Wrestling" wurde von Absolute 1987 fürs 2600 veröffentlicht. 1989 folgte ein 7800-Update (Bild).

Deluxe" für das Super Nintendo konnte daran nur wenig ändern. Fußball, Eishockey, American Football, Basketball und Baseball: Heutzutage verzichtet kaum ein Entwickler auf eine Sportspiel-Reihe, die sich um diese Disziplinen kümmert. Bei den Einzelsportarten steht Golf an erster Stelle, Tennis-Simulationen sind deutlich seltener. Mehrkampf-Titel wie "Winter Challenge" (Accolade, 1991) erscheinen regelmäßig, Wrestling hat sich ebenfalls etabliert. Ab und zu stolpern wir auch über Sumo-Ringen (u.a. von Namco und Takara fürs SNES) und futuristische Sportspiele wie "Speedball" oder "Ballblazer", die jedoch eher als Actionspiel durchgehen. Ausgenommen sind Rennspektakel, die sich mittlerweile als eigenes Genre etabliert haben. mg

Heutzutage kommt keine Sportsimulation ohne Echtzeit-3D aus. Sprites haben ausgedient, der moderne Bildschirm-Athlet strotzt nur so vor Polygonen und Texturen. Vor Beginn des 32-Bit-Zeitalters war dies jedoch ganz anders: Fehlende 3D-Chips und gezügelte Prozessor-Power ließen keine Vektor-Optiken zu. Mit einer Ausnahme: Die Stand-Alone-Konsole Vectrex hatte nicht nur Actionspiele à la "Minestorm" im Angebot, sondern zeigte mit der Arcade-Adaption "Blitz!" (Cinematronics) das erste Echtzeit-3D-Sportspiel für Zuhause. Die American-Football-Simulation mußte mit einfarbigen Vektoren auskommen – und war selbst in den USA kein großer Erfolg.

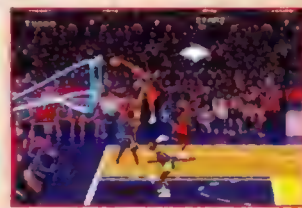
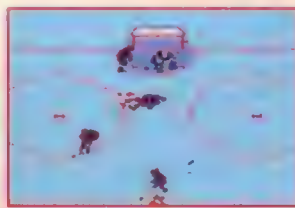


Das mit Abstand beste Tennisspiel der 8-Bit-Generation: "Final Match Tennis" (1991) auf der japanischen PC-Engine.

reichem „Decathlon“ (zunächst für VCS, 1983) zum Sportspiel-Repertoire und wird bis heute fortgeführt – von Epyx („Summer/Winter Games“, 1984), über U.S. Gold („Olympic Gold“, 1992) bis zu Konami („Nagano Winter Olympics“, 1998).

## Sport ohne Grenzen

**Z**u 16-Bit-Zeiten wurde das Sportspiel-Genre von Electronic Arts geprägt. Mit Veröffentlichung von "EA Hockey" 1991 rückten Mannschaftssportarten ins Blickfeld der Spieler, wenig später fingen (fast) alle Entwicklungsleiter der Software-Hersteller Feuer. Im Rahmen der Sportspiel-Renaissance erfreuten sich Multiplayer-Adapter reger Nachfrage: Electronic Arts brachte zur EA-Sports-Reihe einen eigenen fürs Mega Drive auf den Markt (natürlich nicht kompatibel mit dem Original-Sega-Gegenstück), auf dem Super Nintendo wurde das für "Bomberman" erdachte Mehrspieler-Zubehör verwendet. Als innovativ entpuppte sich Codemasters, die "Sampras Tennis" 1994 auf einem Mega-Drive-Modul mit zwei zusätzlichen Joystick-Ports ("J-Cart") auslieferten.



NFL, NHL und NBA. Zusammen mit Baseball sind dies die Lieblingssportarten der Amis und werden in zahllosen Videospiel-Umsetzungen gewürdigt

## IN MEMORIAM

### FIFA Soccer (Electronic Arts, 1993)

Nachdem Electronic Arts die Mega-Drive-Besitzer 1991 mit der besten Eishockey-Simulation beglückte ("EA Hockey"), erfüllten die Amis den sehnlichsten Wunsch aller Europa-Sportler: 1993 erschien mit "FIFA Soccer" der bis dato beste Bildschirm-Kick-inklusive Multiplayer-Modus und FIFA-Lizenz. Electronic Arts verstand es, eine intelligente Mischung aus temporeicher Action und taktischen Feinheiten zu basteln, insbesondere die Steuerung setzte Maßstäbe und inspirierte nicht zuletzt Konami, die 1995 mit ihrem Super-Nintendo-Fußball "International Superstar Soccer Deluxe" die 16-Bit-Tabellenspitze eroberten. Die Serie "FIFA Soccer" hält sich trotz einiger Tiefen bis heute und wurde vor kurzem erfolgreich mit "FIFA Soccer – Die WM-Qualifikation" auf Playstation, Saturn und Nintendo 64 fortgesetzt.



KONSOLE Mega Drive

JAHR 1993 WERTUNG

BEMERKUNG Technisch und spielerisch hochklassige Fußballsimulation mit Vierspieler-Unterstützung.



Commodore veröffentlicht "International Soccer" auf dem C64 – ein Geniestreich von Andrew Spencer. Das NES erscheint in Japan.

Auf dem C-64 lautet "Summer Games" eine neue Grafik-Generation an – die Sportler sind traumhaft animiert.

Das Mega Drive erscheint in Japan.

Das Super Nintendo erscheint in Japan.

Beginn der Sportspiel-Euphorie: Electronic Arts revolutioniert das Sportspiel-Genre mit dem realitätsbetonten "EA Hockey" für Segas Mega Drive.

Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.

Konami veröffentlicht mit "ISS Deluxe" das beste 16 Bit Fußball und zeigt EA Sports die gelbe Karte.





1998 fängt ja gut an: Kaum ist das alte Jahr vorbei, müßt Ihr Euch an ein neues Gesicht gewöhnen. Kollege Olli fühlt sich zu Höherem berufen und vermach mir den Platz am Flohmarkt. Nach dem ersten Kaligraphie-Crashkurs fühle ich

mich inzwischen ausreichend für diese Herausforderung gewappnet und schrecke auch vor rigoroser Kürzung bei Anzeigen von doppelter Länge nicht zurück. Und denkt bitte immer daran, daß keine indizierten Spiele in den Kleinanzeigen angeboten werden dürfen. Euer Ulrich

## SUCHE

### NINTENDO

**SNES-Spiele:** Royal Rumble, Prügelspiel, Wrestlemania, Zelda, Starwing, Rival Turf, Mario All-Stars, Mario Kart. Sandra Eckert, Schopfleimerstr. 9, 79664 Wehr

Secret of the Stars, BoF1, außerdem Hint Books zu Chrono Trigger + FF3 sowie Soundtrack-CDs zu Suikoden + Vandal Hearts. Uwe Staffel, Schlarthweg 2, 73630 Remshalden, Tel. 07151/75435

**Suche PAL-Spiele für N64:** Pilotwings, SOTE und Turok. Tel. 0441/381643

**Suche für Super Nintendo Alien3** (günstig). Adrian Diez, Lohrerstr. 25, 63857 Waldaschaff

**Suche für SNES:** Lagoon (dt), Star Ocean, Treasure Hunter G, Arcus Odyssey, Komplettlös. für Chrono Trigger. Tel. 03445/200840 (Uwe)

**Tausche:** Clayfighter63 1/3 (N64) gegen Mischief Makers oder Bomberman64! Tel. 0172/4738134 von 14-20 Uhr

**Ich suche dringend günstige Virtual-Boy-Spiele,** alles außer Tennis, Jack Bros und Red Alarm. Tausche auch gegen SNES-Games und anderes. Tel. 089/5703768

Secret of Mana2 (jp) und Star Ocean (jp) für SNES, zahle guten Preis oder tausche gegen 32-Bit-Konsole (Sega, Sony), vielleicht auch N64. Verkaufe und tausche auch Spiele für Sega, Nintendo und Sony. Tel./Fax: 05561/982042 ab 16:30 Uhr

**Kaufe + tausche Spiele + Konsolen** für Sony PSX, Sega Saturn, N64, SNES, Game Boy. Auch US-JP-Spiele und Neuheiten. Tel. 06253/21626 (Jochen)

**Stop! Suche N64, SNES + Sony PSX** mit Spielen. Suche auch Konsolen + Neuheiten + Sammlungen für NES, GB + MD. Meldet Euch einfach unter Tel. 0641/970424

**Suche und verkaufe SNES- und MD-Baller- und Actionspielextoten.** Tel. 02162/34151

**Suche SNES (US) + Final Fantasy 2&3 + Chrono Trigger + Lufia1&2 + Breath of Fire 1&2 + Front Mission + Ogre Battle** (bitte gut erhalten). Tel. 0228/667757

**Suche unbedingt Goldeneye 007 und Extreme G** (beide us!) für N64. Preis nach Absprache (zahle gut!). Anrufen unter Tel. 05121/31851 (nach 20 Uhr, Paul)

### SEGA

**Dringend: CDX-Adapter** für das Sega Mega-CD gesucht, um amerikanische Importspiel-CDs auf deutschem Mega-CD abzuspielen. Tel. 03574/862889

**MD: Pirates Gold, Wonderboy6, Gleylancer, Twinkle Tale, Rolling Thunder3, Budokan, Langrisser2, Story of Thor, Koel-Games, SCD-US: Might & Magic3, Dungeon Explorer, Dungeon Master, Sonic.** Tel. 0551/371557 (Daniel)

**Muß ich denn erst durchdrehen?** Nach zweijähriger (erfolgloser) Kaperfahrt hab ich die Schnauze randvoll! Wer verkauft altem Piraten sein „Pirates Gold“ fürs Mega Drive? Biete Haus & Hof! Tyssi. Tel. 0542/181669

**Suche für Mega-CD:** Popful Mail und Eye of the Beholder (zahle sehr gut!). Verkaufe: Lunar1, Lunar3 (beide Mega-CD) und Breath of Fire2. Tel. 0511/421571 (Holger)

**Suche MD, 32X und Mega-CD** in gutem Zustand. Suche auch Spiele: 32X: VR, VF, Chaotix, Star Wars. MCD: Dune, Puggsy, F1, Ecco2 etc. MD: Aladdin, Shinobi2. Zahle gut. Tel. 07227/4770 ab 20 Uhr (Mike)

### PLAYSTATION

**Neuheiten für alle Systeme** von Nintendo, PSX + Sega gesucht: z.B. Tekken3, Resident Evil2, FF7 (us) u.a. mehr. Kaufe auch Konsolen, Komplett-Sammlungen + Zubehör. Tel. 0641/970424 Kirsten

**Sony Playstation.** Tausche Jurassic Park2 (Vergessene Welt). Möglichst gegen Command & Conquer1 oder Soviet Strike + Codes und Paßwörter. Tel. 05157/736 ab 14 Uhr

**Anfang der 80er Jahre** brachte Nintendo die „Game & Watch“-Spiele auf den Markt: Mit festgelegten LCD-Grafiken waren die meisten der insgesamt 59 Titel simple Geschicklichkeitstests, feierten aber durchschlagende Verkaufserfolge. Spätere Variationen hatten u.a. zwei Bildschirme oder farbige Grafik, das ausgefallene „Donkey Kong Hockey“ (1984. Bild) pritzte sogar mit zwei Minipads – ein Sammlertraum. Für Nostalgiker legt Nintendo inzwischen auch Game & Watch-Sammlungen für den Game Boy auf, die neben den Urversionen moderne Updates enthalten.

**Kaufe Konsolen + Spiele** für Sony Playstation, Sega Saturn, N64, SNES, Game Boy. Auch ganze Sammlungen sowie Neuheiten für alle Systeme von Sony, Sega + Nintendo. Tausche auch gegen Spiele! Tel. 06253/21626

**Suche für PSX Pal-Spiele,** zahle 30-50 DM pro Spiel. Tel. 06443/5518, 06443/1506 oder 0171/4951247

**Kaufe/tausche - Spiele für Playstation und N64.** Suche auch Sammlungen mit Konsole. Tel. 04774/991104 (Rainer)

**Tausche PS und N64 PAL-Spiele.** Habe PS: MDK, Abe's Odd., Rapid Racer, WC4, Tenka, Porsche, Tempest X3. N64: Diddy Kong, Extreme G, Mario Kart, Gretzky 3D Hockey, Wave Race, Ego-Shooter usw. Tel. 07354/1487 ab 17 Uhr

**Aufgepaßt! Suche Sony PSX mit Spielen.** Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten für N64, SNES, NES, GB usw. Einfach melden unter Tel. 0641/970424 (Kirsten)

**Playstation, N64 + Saturn Konsolen, Spiel + Zubehör, auch ganze Konsolen + Spielesammlungen.** Tel. 06253/21626 (Jochen)

**Tausche PS und N64 PAL-Spiele!** Habe und suche aktuelle PAL-Spiele. Tausche ständig. Tel. 07354/1487 ab 17 Uhr

**Suche gut erhaltene Playstation** mit Spielen sowie N64, Super Nintendo, Game Boy, Saturn, Game Gear und NES mit Spielen! Kaufe auch Spiele und Zubehör einzeln! Ruft an oder faxt. Tel./Fax: 05543/592 (Peter)

**Für PSX: Cheats, Codes etc.,** biete über 200 Codes zu diversen Games. Spiele angeben! Wer nimmt mich in seinem Tomb Raider- oder Resident Evil-Club auf? Manuel Wegner, Langestr. 163, 44581 Castrop-Rauxel

**Suche immer günstige Spiele** für die Sony Playstation wie z.B. Actionspiel, Formel1 '97, Fifa98, Croc usw., aber auch ältere wie z.B. Theme Park, Gex, GTA usw. Einfach mal alles anbieten! Tel. 030/34706700

**Dringend Kombos und Cheats** für Prügelspiel Tel. 038293/12528 (Sven)

## VERKAUFE

### NINTENDO

**SNES mit 7 Spielen,** 2 Joypads und 1 Steuerknüppel 169 DM. GB-Spiele je 10 DM. SNES-Spiele einzeln 15-40 DM. Tel. 04383/1509 (Timm)

**N64-Spiele:** Blast Corps 90 DM, Starfox64 ohne Rumble-Pak 100 DM. Tel. 02131/24450



### OLDIES

**Suche ständig günstige Soft** für alle Atari-Konsolen, für Colecovision und für Vectrex. Tausche auch! Angebots- und Suchlisten an: Michael.Zandt@t-online.de, Fax: 07162/461192, Anschr.: Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

**Vectrex-Spiele Space Wars + Blitz** mit Verpackung sowie **Nintendo Game & Watch-Spiele** und Philips G7000-Spiele gesucht. Biete Atari 2600, Colecovision, Intellivision und Vectrex Hard- und Software. Tel. 02156/77827

### SONSTIGES

**Suche original japanische Super-Famicom, Mega Drive, PC-Engine, Saturn, Playstation, Spiele!** Schreibt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

**Hallo! Wir suchen (mögl. erfahrene) Mitspieler (innen)** im Raum Köln und Umgebung zwecks Multiplayersessions. Gespielt wird alles, was Spaß macht (z.B. Bomberman, ISS, Mario Kart, Micro Machines). Traut Euch und ruft an. Tel. 0221/699101, 15-21 Uhr (Markus)

**Verkaufe Spiele** für MD, SNES, PCE, NG, NGCD, MAK, N64, SAT, 3DO, VB, Jag, TV-Automat! Suche: NG-Mod., PCE-LT, Jag-Sp., PSX + N64-Samml., PC-FX, LD-Pl., Game & W.-Spiele, Anime LDs, Videoproj. Tel.: 0221/699101, 15-21 Uhr (Markus), 0172/4614655, 16-19 Uhr (Sascha)

**Kaufe Software aller gängigen Systeme,** bevorzugt komplette Sammlungen (PAL), zahle je nach System und Titel 20-50 DM, Oldies und Handhelds 10-20 DM. Tel. 0172/3148164, Fax. 07153/72063

**Suche NES, Mega Drive2, 32X, Game Gear** (auch Software + TV), Micro Machines2 (SNES/MD), Sonic1-3, Mean Bean Machine, Barcode Battler. Kaufe auch Software-Sammlungen. Tel. 0172/3148164, Fax 07153/72063

**Suche für SNES Tristar-Adapter,** für 3DO Game Gun, für SNES eine Klaviererweiterung, für NES Galaga, suche Pong-Heimsystem oder Pong für ein System, suche Datenhandschuh für NES. Tel. 0481/73793

**Nintendo64:** Robotron X, Wild Choppers, Yoshi's Story, Goldeneye und viele andere, Sony PSX Games: One, Crash2, Pandemonium2, Side by Side, Banco Röhrenprojektor, DVD-Player, Tel. 07263/2489

**Extreme G, Super Mario64, Turok** (uk), Lylat Wars,... Tausche auch! Bitte melden bei Klaus, Tel. 02552/98275

**N64-Spiele:** Multi Racing Championship (jap) 80 DM, San Francisco Rush (us) 120 DM, Pilotwings (us) 70 DM, Hexen (us) 80 DM, Wild Choppers (jap) 130 DM. Tel. 06131/478177

**Fast geschenkt! 3 Top-N64-Spiele:** Turok, Mario Kart64, Prügelspiel in exzellentem Zustand zusammen nur 200 DM. Tobias erreichbar ab 17 Uhr unter Tel. 08421/6360, Versand per NN!



Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



Time Crisis + Gun 110 DM PAL.  
Lone Soldier 50 DM. Stadt der verlorenen Kinder 60 DM. Tausche auch gegen: Magic the Gathering, DD2, Alone in the Dark.  
Tel. 089/54662716

**Verkaufe PSX-Spiele:** Legacy o.K. 35 DM, Fifa97 35 DM, Soul Blade 45 DM, Tekken2 40 DM, RRR 30 DM. Tausche auch gg. Suikoden. Alle Versionen in PAL.  
Tel. 0202/753800 (Alex)

**Tausche** Dynasty Warriors, The Note und Warcraft2 gegen Soul Edge (jap. Version).  
Tel. 05744/4779 (ab 16:30 Uhr, Jan)

**PSX-Spiele:** Verkaufe Command & Conquer2 für 70 DM, Command & Conquer für 50 DM, Warcraft2 für 60 DM und Descent für 40 DM. Tausche auch gegen ESPN Extreme Games. Ruft an! Tel. 04194/341 (Christoph)

Verkaufe Wild Arms (us) 70 DM, Namco Museum Vol.2 (dt) 25 DM, Viewpoint (dt) 25 DM.  
Tel. 0611/807768 (Dennis)

Verkaufe Tomb Raider2 60 DM, Ace Combat2 60 DM, Final Fantasy7 80 DM, außerdem Goldeneye für N64 100 DM, alle Spiele sind PAL-Versionen und gepflegt.  
Tel. 089/6885447 (Andreas)

**Verkaufe Playstation-Spiele:** so gut wie alle Genres, alte bis brandneue Spiele in NTSC-Version (us + jp) zu sehr günstigen Preisen. Ruft an unter Tel. 0172/6108531 ab 18 Uhr Telly

**Verkaufe/tausche PS- und N64-Spiele:** FF7, Tomb Raider2, Croc, Abe, Soul Edge, Fifa97, DK-Racing, Bomberman74, Suche z.B.: Toukon Retsuden2, MDK, WCW Nitro  
Verkaufe auch 150 Zeitschriften  
Tel. 02551/80842 (18-22 Uhr)

**PS-Spiele:** Alien Trilogy, DD1, RR1+2, Rayman, NBA Jam TE, Parodius, Air Combat, Theme Park, SFA für 25-50 DM zu verkaufen Alles PAL, Tausch gegen N64-Spiele möglich (PAL).  
Tel. 03628/42026 (bis 20 Uhr)

**Verkaufe PSX-Topspiele:** Nur US-Versionen. Frank Weyh, Marienweg 7, 86874 Tussenhausen.  
Tel. 08268/1221 (Frank)

King of Fighters96, Final Fantasy4, Lost World, Bio Hazard DC, Prügelspiel, Saga Frontier, Street Fighter EX, Warcraft2, Frontmission, Langrisser, Marvel Super Heroes, Tomb Raider2, Dynamite Heady MD 10 DM. Tel. 0251/212846

**PSX-Spiele:** Ridge Racer Revolution 40 DM, Formel1 40 DM, Ego-Shooter 40 DM, Top Gun: Fire at Will 40 DM, 3D-Lemmings 30 DM, Wing Commander4 60 DM. Tel. 09279/1812 (nach 16 Uhr, Stephan)

Wing Commander3, Wipeout2097, Romance of the Three Kingdoms4 us, RRR, Alien Trilogy us je 65 DM, Fade to Black, NHL Face Off, Tekken, Wipeout, Alien Trilogy je 45 DM, Discworld, ESPN us je 55 DM incl Porto. Tel./Fax 030/6258637

**PSX-Spiele:** DD2 & Prügelspiel je 50 DM, Fifa97 35 DM, Track & Field, Extreme Games, Need for Speed 40 DM, Slam'n' Jam96 30 DM, Alles Pal, Topzustand  
Tel. 07731/71845 (Oli)

**Umgebaute PSX + 2 Pads + RGB-Kabel** 200 DM, N64 Starfox64 + Rumblepak 99 DM.  
Tel. 0171/3202474 ab 17 Uhr

Fade to Black 30 DM, Time Commando 50 DM, Alien Trilogy 30 DM, Air Combat 30 DM, Blam! Machinehead 40 DM. Alle zusammen 145 DM (NP 290 DM).  
Tel. 089/987757

**PSX:** Nightmare Creatures, Frontmission, Prügelspiel, Rockman X4, Tomb Raider2, Marvel Heroes, Fighting Force, Langrisser, Breath of Fire3, Tekken3... **Saturn:** Sakura Wars, Greatest Nine, X-Mas Nights 10 DM u.v.m. Tel. 0251/212846

**PS-Spiele:** Jurassic Park, V-Rally je 70 DM, Formel1 50 DM, Ballerspiel, Thunderhawk2, Sim City2000, Magic Carpet, Ridge Racer Revolution je 40 DM, Air Combat, 3D-Lemmings je 30 DM.  
Tel. 09306/2406 (Mo-Fr 17-18 Uhr, Michael)

Adidas Power Soccer 60 DM, Assault Rigs 40 DM, Alien Trilogy 60 DM, Casper 60 DM, Cyberia 60 DM, auch Tausch möglich! Udo Klein, Blumenstr.18-20, 52531 Kreuzbach-Palenberg.

**PS-Spiele:** Formel1 40 DM, D Derby 40 DM, Wipeout 40 DM, Fifa Soccer97 65 DM, Madden NFL97 65 DM, Adidas Power Soccer 50 DM, Extreme Games 40 DM, Crash Bandicoot 45 DM. Tel. 07162/23608

**PSX + 5 Games** (Fifa97, Tekken2, Total NBA97, Formel1, Ridge Racer) + 2 Pads + 2 Demo CDs + Memory Card, Alles Pal, 1A-Zustand, alle Spiele mit Verpackung & Anleitung für nur 400 DM  
Tel. 039391/313 (ab 16:30 Uhr, Stefan)

Descent 20 DM, RRR 20 DM, Tekken 20 DM, Toshinden 20 DM, Tunnel B1 30 DM. Suche Alien Trilogy (engl.) oder Tausch. Email h.kroehnert@abo.freiepresse.de oder Tel. 037297/5563 (13-14 Uhr)

**Sony Playstation (1/2 Jahr Garantie)** + 2 Pads + Memory Card 250 DM. Zusätzlich 5 Spiele zu je 65 DM (DD2, V-Rally, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Wipeout)  
Tel. 06284/7556

**Playstation kompl. + 2 Spiele** (Warcraft2, Slam'n'Jam) + 2 Pads 330 DM. Tel. 0521/67114 (Mo-Fr ab 16:30 Uhr, Sa-So bis 15 Uhr)

Tomb Raider 70 DM, Vandal Hearts 75 DM. Tausche auch gegen Resident Evil Directors Cut. Verkaufe auch komplett für 120 DM, alles PAL, ruft an:  
Tel. 05331/907442 (Michael)

**PSX + 2 Pads + 2 Infrarotpads + Game Buster + Memory Card + 6 Spiele** (ISS Pro, SFA2, N4S2, Warcraft2, Actionspiel, SSR) komplett für 650 DM. Alles 101% ok! Tel. 04651/890593 (ab 17 Uhr, Phillip)

**1976** kam das "Fairchild" von Saba auf dem Markt, die erste "anspruchsvolle" Konsole mit wechselbaren Spielmodulen. Im Gegensatz zu Atari & Co blieb das Fairchild erfolglos. Insgesamt erschienen rund zwei Dutzend Spiele, bevor die technisch bessere Konkurrenz zum Siegeszug ansetzte.

**PSX-Spielesammlung** (C&C, NHL97, Resident Evil, ISS Deluxe) für nur 165 DM. Alle 100% ok und PAL. Tel. 02371/34289 (ab 20 Uhr)

Pandemonium 40 DM, Adidas Power Soccer 40 DM, 2 Xtreme 40 DM, Destruction Derby 30 DM, Wing Commander3 40 DM, Tekken2 40 DM. Tel. 030/771156 (Dominik)

Resident Evil 50 DM (gut erhalten), Thunderhawk 40 DM. Tausche auch gegen Croc oder G-Police.  
Tel. 04531/67175 (Sascha)

**Tausche** Lost World gegen Tomb Raider, Mechwarrior2, Soul Blade, Soviet Strike, Spider oder Exhumed, Tino Staudt, Hauptstr.90, 06556 Reinsdorf. Tel. 03466/31265

Discworld, Wipeout2097, Wing Commander3, Ridge Racer Revolution je 65 DM, Extreme Games us, Alien Trilogy us, Off Roads us, Wipeout, Tekken, NHL Face Off, Fade to Black, Alien dt je 55 DM. Alles incl. Porto  
Tel. 030/6258637

Abe's Addysee, Tomb Raider je 60 DM, Return Fire, Pandemonium je 45 DM, Assault Rigs, Magic Carpet, Discworld, Fade to Black, Adidas Power Soccer je 35 DM, Resident Evil 55 DM, Pad transparent 20 DM. Tel. 0271/370122

**PSX-Spiele** und Anime-Verkauf unter: Tel. 07621/79477 (ab 19:30 Uhr)

## EXOTEN

Verkaufe **Spiele und Zubehör** für Playstation, Saturn, SNES, NES, Mega Drive, Mega-CD, Master System, 32X, Atari Jaguar, XE, 7800, Panasonic 3DO, Atari ST  
Liste/Fax unter Tel. 030/6258637

**Neo Geo Modulkonsole** 220 DM, sowie ca. 20 Module ab 70 DM, z.B. Mag. Lord3, Count B., AOF, Alpha Mission, Viewpoint, Sidekicks, Trash Rally, Verkaufe auch PC-Engine GT Handheld + Bonk2 für 400 DM. Tel. 02156/77827

**Neo Geo + Module:** King of Fighters94, Last Resort, Samurai Shodown2, Viewpoint, King of Fighters Battle Quiz, Savage Reign (CD). Preise VB (kaufe/tausche Hard- & Software). Tel. 0641/38523 (ab 15 Uhr, Markus)

**Neo Geo-Module:** Samurai Shodown1-2-3, Streethoop u.a. MVS-Module Shodown4, FF Real Bout, KoF96, Aof3 u.a. Platinen Run & Gun, Raiden, Mystic Warrior, SF2 Hyper Fight, Salamander2, Virtua Fighter2, Nemo Super-WC-Tennis u.a. Tel. 06108/76715

**Neo Geo CD + 2 Pads + 6 Spiele** (z.B. Metal Slug, Pulstar, Sam. Shodown2, Puzzle Bobble) für VB 460 DM. Verkaufe für Atari Jaguar Iron Soldier 40 DM, verkaufe & tausche noch Neo Geo-Module (z.B. Ko Monsters 30 DM, 3 Count B. 70 DM). Tel. 07143/21585



**Turbo Grafx us/jp** RGB mit Koffer + TwinBee, Parodius, Bomberman93, Parasol Stars, Mr. Heli, Galaga88, Ordine, Soldier Blade und für Turbo Duo: Star Parodier. SNES: SD Gundam GX + 5 Neo Geo CDs. Tel. 0641/39523 (ab 15 Uhr, Markus)

## OLDIES

**Devil Crush** für PC-Engine und Mega Drive zu verkaufen.  
Tel./Fax. 0212/208689

**Fairchild Konsole** mit 6 Modulen, Interton Elektrik VC 4000 Konsole mit 3 Modulen, Supervision Handheld + 6 Module, alles gegen Gebot. Freitags bis Sonntags Tel. 05273/7714

## SONSTIGES

Verkaufe für PSX: Vandal H., P.Gen., Suikoden, Beyond the Beyond, Wild Arms, div. Neo Geo-Module, N64 us/jp, div. Module. Alle Preise telefonisch erfragen, alles wie neu, Versand per NN. Tel. 089/57969370 (Chris)

(Ver)kaufe **Spiele + Konsolen** für SNES + NES + SEGA MD, PSX, N64, Game Boy. Meldet Euch, faire Preise. Tel. 02841/44125 (Marianne)

**Playstation-Cheatheft**, mit Cheats und Codes zu 250+ Spielen, Vorkasse bar nur 10DM, Ausland +5 DM). Bitte immer System angeben! S. Szczygiel, Kl.-v.-Diepold-Str.16, 26721 Emden

**N64-Club sucht Mitglieder!** Mtl. Clubheft, Joypad und 6 Monate kostenlos, jährlich ein Giga-Gewinnspiel, Cheat-Service... Infos gg. frank. Rückumschlag bei: Andreas Zischler, Augerhöhe 5, 95497 Goldkronach

**Ver(kaufe) & tausche** Playstation-Spiele & N64-Spiele. Suche immer neue bzw. aktuelle Spiele. Bitte auch Mega Drive & SNES-Spiele ab 15 DM. Habe ca. 100 Spiele! Ruft also schnell an! Tel. 030/34706700

**Tausche:** Tunnel B1, Alone in t.D., NBA Jam, Fifa96, CWK1, Daytona; suche: Jewels o.t.O., Bug1+2, Atlantis, S.o.T.2; PSX: Magic, Dragonh., Overboard, Onside S., The Note, Demos2-9; suche: Croc, FF7, TOCA, TR1, C&C1, Wing C.3, Exhumed, Tel. 09672/2514 (Martin)

**Bandai Digi-Demons** (Battle-Tamagotchis), Animes (englisch): Lensman, Vampire Hunter D, 3x3 Eyes (1+2) und andere.  
Tel. 02064-12201 (ab 20 Uhr)

**Automatenplatinen:** R-Type2, Carrier Air Wing, P47, Mystic Warriors, Thunderforce, Moon-walker, Neo Geo MVS, Street Fighter 2, viele Klassiker, tausche auch.  
Tel. 02151/790220

**Laserdiscs:** Horror- und Actionfilme. Suche und tausche LDs (PAL/NTSC)! Intellivision- und VCS-Spiele, teilweise verschweißt!  
Tel. 0781/1664

**Power Play:** von 10/90-2/98 (über 90 Hefte; Raritäten!), Maniac: ab Erstausgabe Komplettsammlung! Video Games: ab Erstausg. (Rarität) komplett! Alle Hefte fast neu! Abgabe nur bei hoher Stückz. Preis VHS. Tel. 07191/86630

**Extreme G** (us), Starfox (jap.), Ego-Shooter (us), Preise VHB.  
Tel. 0761/4760240



# LAST RESORT



Der Fehler-teufel hat sich eingeschlichen: Wer letzten Monat freudig den "Alle Waffen"-Cheat für "Tomb Raider 2" ausprobierte, wurde enttäuscht. Schuld war ein Tippfehler: Haltet im Spiel R2 gedrückt und macht einen Sidestep nach links, nach rechts und wieder nach links. Geht einen Schritt zurück und wieder vor und laßt R2 anschließend los. Nun dreht Ihr Lara dreimal um 360° nach rechts oder links, springt rückwärts und drückt in der Luft ●.

Euer Olli

## FANTASTIC FOUR

**Secret Options:** Wenn Ihr die geheimen Optionen freischalten möchtet, geht Ihr im Optionsmenü auf "Training Mode", ohne den Menüpunkt anzuwählen. Drückt nun

R1 + R2 + L1 + L2

und Euch stehen alle versteckten Optionen zur Verfügung!

## MADDEN 64



**Siegestanz:** Wer seinen Touchdown mit einem Siegestanz in der Endzone feiern möchte, drückt C↵.

**Siegessequenz:** Wenn Ihr ein paar der animierten Siegessequenzen sehen wollt, schaltet Ihr das Gerät ein und haltet während das Electronic Arts-Logo erscheint die Tasten L, R und Z gedrückt.

**Zufallsteam:** Um ein Team im "Exhibition"-Modus per Zufall auszuwählen, drückt Ihr gleichzeitig die Tasten C↑ und C→.

**Bonusteams:** Um die Bonusteams freizuschalten, wechselt Ihr in den "Season"-Modus, klickt auf "Front Office" und anschließend auf "Create Player". Nun wählt Ihr den Menüpunkt "Name" an und gebt einen der untenstehenden Codenamen ein. Anschließend wählt Ihr "Continue and Save" und drückt zweimal die Taste B. Zurück im Hauptmenü klickt Ihr Euch sofort in den "Exhibition"-Modus.

CODENAME	EFFEKT
TRIBURON	All Madden
SIXTIES	1960'er Team
SEVENTIES	1970'er Team
EIGHTIES	1980'er Team
HOWLIE	AFC Pro Bowl

## NASCAR 98



**Paintball-Modus:**

Ihr wollt Eure Kontrahenten mit Farbkugeln beschießen? Pausiert das Spiel und drückt

R1 + R2 + L1 + L2

Spielt weiter und ballert mit ▲ wüst über die Rennbahn.

## DARKLIGHT CONFLICT



**Cheatmenü:** Um das geheime Cheatmenü freizuschalten, drückt Ihr im Optionsmenü

↓↓↓●←← L1 R1 ●

Im Hauptmenü erscheint nun die Option "Extra".

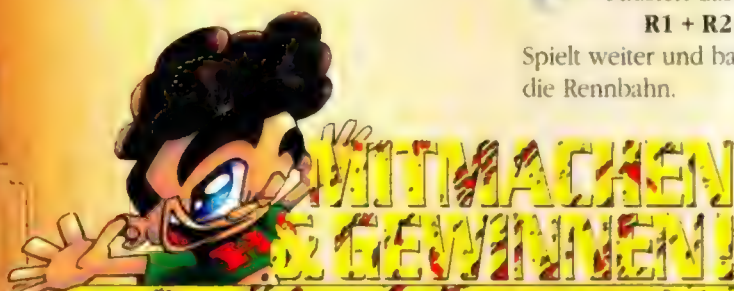
**Endkampf:** Wer direkt im letzten Level einsteigen möchte, nutzt unser Paßwort:

HDVMKXVCK

## BURNING ROAD



**Mirror-Modus:** Um die Strecken verkehrt herum zu bestreiten, beginnt Ihr ein Rennen im "Practice"-Modus und fährt sofort nach dem Start in die verkehrte Richtung. Nach dem ersten Checkpoint folgen Euch die Kontrahenten in die andere Richtung.



**Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal halten wir "Discworld 2", "Dark Rift" und "MDK" bereit! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.**



Cybermedia Verlag  
Kennwort: TIPSTEUFEL  
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



## COURIER CRISIS



**Gorilla:** Wenn Ihr einen Gorilla auf's BMX-Rad setzen wollt, gebt folgendes Paßwort ein:  
**SAVAGEAPES**

**Alien:** Auch die Aliens beherrschen das riskante BMX-Springen. Für extra-terrestrisches Fahrvergnügen nutzt Ihr das Paßwort

**XFIFTYONEX**

**Bonuslevel:** Um den geheimen Bonuslevel zu erreichen, drückt Ihr im "Neighborhood"-Auswahlbildschirm  
**L1 + R2**

LEVEL	PASSWORT
1	EFLCIFCGKJ
2	IFLCIFCCKI
3	MFLCIFCOKJ
4	AFLCIFCKKJ
5	FHCLFIGCJL
6	FLCLFICCIJ
7	FPCLFIOCJL
8	FDCLFIKCJL
9	KFLCIFCGJI
10	OFLCIFCCII
11	CFLCIFCOIJ
12	GFLCIFCKIJ
13	FFCLFIGCCJ
14	FJCLFICCIJ
15	FNCLFIOCJJ

## WCW NITRO



**Alle Kämpfer:** Wenn Ihr alle geheimen WCW-Schläger freischalten wollt, drückt Ihr im Hauptmenü die folgenden Tasten:

**R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1 R2 R2 R2 R2  
L2 L2 L2 L2 SELECT**

**Big-Head-Modus:** Um mit riesigen Köpfen durch den Ring zu raufen, drückt Ihr im Hauptmenü die Buttons

**R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R2 SELECT**

**Mastercode:** Wer die Masteroptionen nützen möchte, drückt im Hauptmenü die Tasten

**R1 R1 R1 R1 R2 R2 R2 R2 L1 L1 L1 L1  
L2 L2 L2 L2 SELECT**

**Ring-Select:** Ihr wollt Euch den Ring aussuchen? Kein Problem mit unserem Ring-Code, den Ihr wieder im Hauptmenü eingibt:

**L1 L2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2 R1 R2  
L1 L2 R1 R2 SELECT**

**Ring Skip:** Ihr wollt auch im Match den Ring verändern? Dazu wechselt Ihr einfach in das Optionsmenü und drückt die Tasten

**R1 R2 R1 R2 SELECT**

Mit dem **SELECT**-Knopf klickt Ihr Euch nun jederzeit durch die verschiedenen Ring-Typen.

## FATAL FURY REAL BOUT



**Geheime Kämpfer:** Wer die versteckten Prügel-freaks freischalten möchte, folgt unserer Anleitung:

- 1) Zuerst klickt Ihr Euch in die Kämpferauswahl und geht auf Billy, Andy, Mary oder Tung.
- 2) Nun drückt und haltet Ihr **START**.
- 3) Als nächstes drückt und haltet Ihr den **B**-Knopf.
- 4) Danach drückt und haltet Ihr die rechte **C**-Taste.
- 5) Als letztes drückt Ihr die Taste **A** oder einen der **D**-Buttons (also das Steuerkreuz).

## NBA HANGTIME



**Spielerwechsel:** Wollt

Ihr einen Spieler in eine andere Mannschaft stecken, gebt seinen Namen im "Name"-Bildschirm ein und als Pincode **0000**. Euer Lieblingsspieler ist nun in jedem Team mit Superkräften vertreten. Mit Jordan und Shaq klappt dieser Trick leider nicht.

**Cheatcodes:** Euch stört die Musik, oder Ihr benötigt maximale Spielerpower? Unsere Cheatcodes gebt Ihr im "Tonight's Matchup"-Bildschirm ein.

EFFEKT	CODE
Tournament Modus	111
Kein Shoving	390
Kein Goal Tending	937
Turbo Passing	120
	127
Max Blocking	616
Max Speed	284
Max Stealing	709
Hyper Speed	552
Stealth Turbo	273
Unbegrenzt Turbo	461
Max Power	802
Keine Musik	048

**Geheimcharakter:** Wenn Ihr mit einem der Geheimspieler dunken wollt, gebt Ihr einen der untenstehenden Namen samt Pincode ein.

NAME	PIN	NAME	PIN
Ahrdwy	0000	Marty	1010
Amrich	2020	Webber	0000
Bardo	6000	Mednik	6000
Carlos	1010	Miller	0000
Cliffrr	0000	Minife	6000
Daniel	0604	Morris	6000
Danr	0000	Mortal	0004
Davidr	0000	Motumb	0000
Divita	0201	Mourni	0000
Dream	0000	Munday	5432
Eddie	6213	Mursan	0000
Elliot	0000	MXV	1014
Eugene	6767	Nick	7000
Ewing	0000	Nfunk	0101
Ghill	0000	Nobud	1010
Glennr	0000	North	5050
Hgrant	0000	Patf	2000
Jamie	1000	Perry	3500
Japple	6660	Pippen	0000
Jason	0729	Quin	0330
JC	0000	Rice	0000
Jigget	1010	Rodman	0000
Jfer	0503	Root	6000
Jonhey	6000	Shawn	0123
Johnsn	0000	Smits	0000
Kemp	0000	Sno	0103
Kidd	0000	Stackh	0000
Kombat	0004	Starks	0000
Malone	0000	Turmel	0322
Marius	1003	Webb	0000

## PANDEMONIUM 2



**Cheats:** Ihr benötigt 31 Leben oder wollt Nikki langfristig mit Waffen aus-rüsten? Die untenstehenden Paßwörter helfen Euch dabei!

PASSWORT	EFFEKT
GETACCES	Levelselect
SKATBORD	schneller
MORMONES	Energie
IMMORTAL	31 Leben
MAKMYDAY	immer Waffe
NEVERDIE	unsterblich
GENETICS	Mutantenmodus
GONAHURL	Kamerarolle
JUSTKIDN	Monster

## MADDEN NFL'97



**Kinoformat:** Wer das Spiel im zünftigen 16:9-Format verfolgen möchte, hält folgende Tasten gedrückt:  
**L1 + L2 + R1 + R2**

**Geheimteams:** Um acht geheime Teams zu erhalten, wechselt Ihr zunächst in den "Exhibition"-Modus. Wählt zwei Teams aus und gebt anschließend den Namen **"TRIBURON"** ein. Zur Bestätigung drückt Ihr **X**. Nun kehrt Ihr mit **●** in die Teamauswahl zurück. Hier solltet Ihr jetzt die All Madden All Time, 50's und 60's, All 70's, All 80's, das AFC Pro Bowl Team, Team Triburon, EA Sports Team und NFC Pro Bowl Team finden.

**Geheimmenü:** Wenn Ihr das geheime Optionsmenü auf den Bildschirm zaubern wollt, schaltet Ihr Eure Playstation mit der "Madden"-CD ein und haltet folgende Kombination gedrückt, sobald das Playstation-Logo erscheint:

**↓ + L1 + L2 + R1 + R2**

Das folgende Menü sieht wie das übliche Startmenü aus, nur die Optionen haben sich verändert. Alternativ könnt Ihr "Madden NFL '97" auch komplett durchspielen.

**Videorekorder:** Ihr wollt Euch die härtesten Takedowns und brutalsten Blocks über einen digitalen Videorekorder anschauen? Dafür schaltet Ihr die Konsole an und haltet beim schwarzen Playstation-Bildschirm die Taste **R2** gedrückt.



## JET RIDER

**DS** Wer in "Jet Rider" alle Strecken anwählen will, für den haben sich die Entwickler eine besondere Tortur ausgedacht: Wechselt in das Optionsmenü und stellt die Schwierigkeitsstufe auf "Amateur" sowie den "Trophy Presenter" auf "Male". Nun geht Ihr zurück ins Hauptmenü und drückt die Tasten

↑ → ↓ ← ↑ → ↓ ←

Wechselt ins "Rader"-Auswahlmenü und geht wieder zurück ins Hauptmenü. Anschließend klickt Ihr Euch wieder ins Optionsmenü und stellt den Schwierigkeitsgrad auf "Professional" und den "Trophy Presenter" zurück auf "Rider's Choice". Nun geht's wieder zurück ins Hauptmenü, wo Ihr die finale Kombination eingibt:

↑ ← ↓ → ↑ ← ↓ →

## COMMAND AND CONQUER 2

**DS** **Paßwörter:** Ihr bleibt in einem Level hängen? Mit diesen Paßwörtern kann Euch niemand aufhalten!

### ALIIERTE

2	PJ10C3IEW
3	LHIXS1PYZ
4	9BFVYZAZ8
5	P4XS4CZVC
6	FMNAE6U08
7	7XIQW4KQI
8	WPLAGLJ2G
9	4TNT8RJ21
10	FZ0ZY7ZQA
11	X9FJZVJZI
12	SRNHTXLRV
13	J7VEWVT09
14	OLHDAPYHL
15	T3BTIN5GM

### SOVIETS

2	17DUXFJ6C
3	VMBWQ284
4	XN37MCCS0
5	LH06FZZQL
6	BUVV20LFF
7	AVYQ10YA8
8	LZRJTMQAN
9	YQX4C9GFH
10	1QES08LE0
11	RKP0U0XJA
12	CDLKYL7Q4
13	8T5GGDK25
14	X5CDE0KN8

## REBEL ASSAULT 2

**DS** **Level Select:** Auch die härtesten Rebellen beißen sich an Darth Vaders teuflischen Plänen die Zähne aus. Ihr kommt bei "Rebel Assault 2" an einer Stelle nicht weiter? Wenn Ihr alle Levels direkt anwählen wollt, gebt folgende Kombination ein und wechselt anschließend ins "Chapter Select"-Menü:

× ■ × × × ▲

### Level Select auf "Hard":

Da auf jeder Schwierigkeitsstufe der Abspann variiert, haben wir auch das Paßwort für die härtesten Krieger und den höchsten Schwierigkeitsgrad herausgefunden:

× ▲ ■ ● × ▲

## ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

**DS** **Gaswolken:** Wenn Ihr die grünen Gaswolken aktiviert, vergeßt Ihr besser nicht Eure Gasmasken! Um einen Gasangriff zu starten, haltet im Spiel R1 gedrückt und betätigt anschließend:

↑ ← → ■ ● ×

**Levelselect:** Der Weg in die Freiheit ist Euch zu mühselig? Mit unserem Cheat dürft Ihr alle Levels direkt anwählen. Haltet im Hauptmenü R1 gedrückt und betätigt dann

↓ → ← → ■ ● ▲ ● ■ → ←

**Playstation-Kino:** Ihr wollt Euch alle Filme ansehen, seid aber zu faul, das Abenteuer am Stück durchzuspielen? Haltet einfach im Hauptmenü R1 gedrückt und gebt die folgende Kombination ein:

↑ ← → ■ ● ▲ ■ → ← ↑ →

**Papagei-Cheat:** Das lästige Nachöff-Puzzle geht Euch auf den Keks, und Ihr habt keine Lust, anderen nach der Pfeife zu tanzen? Mit unserem Papagei-Cheat löst Ihr jedes Wiederholungsrätsel mit einem einzigen Wort oder Pfeifer! Haltet im Spiel R1 gedrückt und gebt die folgende Kombination ein:

▲ ↑ ● ← × ↓ ■ →

## STEEP SLOPE SLIDERS

**SA** **Slope Shooter:** Bevor Ihr zur "Steep Slope Shooter"-Ballerei zugelassen werdet, müßt Ihr erst alle acht Flitzer auf einem Kurs besiegen. Im Titelbild bei der Aufforderung "Press Start" haltet Ihr folgende Tasten gedrückt:

L + R + X + Y + Z + B + C

Betätigt nun die **START**-Taste und klickt Euch mit **A** ins Optionsmenü. Dort haltet Ihr weiterhin alle Tasten (bis auf **A** und **START**) gedrückt und wählt mit der **A**-Taste "Exit" an. Der "Steep Slope Shooters"-Bildschirm erscheint.

## TWISTED METAL 2

**DS** **Paßwörter:** Das Rennen wird Euch zu schwierig? Mit den Paßwörtern von Andre de Groot aus Hamm seid Ihr die Champs! Leider haben nicht alle Codes in diese MAN!AC gepaßt, nächsten Monat gibt's die restlichen Tastenkombinationen.

### GRASSHOPPER

Moskau	▲ × ●
Paris	× ▲ ● ■ ■ ●
Amazonia	× ● ● ▲ ●
New York	× ▲ × ● ■
Antartica	× ■ ■ ● ▲
Holland	▲ ▲ × ■ ● ▲
Hong Kong	● ■ ■ ● × ▲
Dark Tooth	× × ■ ■

### MR. GRIMM

Moskau	▲ ▲ × × ●
Paris	● × ▲ ■ ▲ ×
Amazonia	× ● ● ▲ ▲ ▲
New York	▲ ▲ ● × ●
Antartica	● ▲ × ▲ ×
Holland	× × ▲ ● ×
Hong Kong	× ● ▲ ■ ■
Dark Tooth	■ ▲ ● ● ▲

### OUTLAW2

Moskau	× ● ▲
Paris	▲ ▲ × ● ▲
Amazonia	▲ ■ ■ ■ ▲
New York	● × ▲ ▲ ▲
Antartica	× ▲ ■ × ▲
Holland	× ■ ■ ▲
Hong Kong	▲ × ■ × ×
Dark Tooth	● × ▲

### SHADOW

Moskau	■ ▲ ▲ ▲
Paris	▲ ▲ × ■ ▲
Amazonia	▲ ■ ■ ■ ▲
New York	× ▲ × ● ■
Antartica	● × ● ● × ●
Holland	● ▲ ■ ▲ ■
Hong Kong	● ▲ ▲ ■ ×
Dark Tooth	● ▲ ▲ ●

### AXEL

Moskau	× ▲ × ×
Paris	● ▲ ■ ▲ ▲
Amazonia	▲ ▲ ■ ● ●
New York	▲ ■ ■ ×
Antartica	× × ■ ■ ●
Holland	● × ● ▲ ● ●
Hong Kong	▲ × ● × × ●
Dark Tooth	▲ ■ ▲ ■ ■

### HAMMERHEAD

Moskau	▲ × × ×
Paris	● ▲ ■ ▲ ▲
Amazonia	▲ ▲ ■ × ▲
New York	▲ ▲ × ▲ × ×
Antartica	▲ × ▲ × ■ ■
Holland	▲ ■ ■ × ■
Hong Kong	● ▲ ● ■ ■ ▲
Dark Tooth	● ● ● ▲ ×

### MR. SLAM

Moskau	× × ▲ ■ ×
Paris	× ▲ ■ ● × ■
Amazonia	● ▲ ■ ■ ×
New York	▲ × ● ■ ●
Antartica	▲ ▲ ● ▲ ▲
Holland	● ● ●
Hong Kong	■ ▲ ▲ ▲
Dark Tooth	■ ■ ▲ ■ ×

## Neben

seinen "Twisted Metal 2"-Codes hat Andre de Groot auch ein interessantes "Nightmare

Creatures"-Paß-

wort für Euch:

× ↑ ● ● × ■ ▲

führt Euch zurück ins Hauptmenü.

Dort wählt Ihr "Start Game"

an und dürft als Monster zum Kampf antreten, den Level aussuchen und Euch mit allen Gegenständen ausrüsten.



# BLOODY ROAR



Wer die geheimen Combos und Specials von "Bloody Roar" nicht beherrscht, hat an Endgegnerin Uriko lange zu knabbern. Unsere Move- und Combo-Liste sollte Euch auf die Sprünge helfen!

**Big Head-Modus:** Wenn Ihr mit einem Riesenkopf zum Match antreten wollt, "erleuchtet" Ihr in der Charakterauswahl Euren Favoriten und haltet L2 gedrückt. Nun wählt Ihr den Helden mit ● an. Dieser Trick gilt nur für den eigenen Charakter, der Gegner bleibt davon unberührt. oe

## LONG



High Punch
→+P
Turning Punch
↘+P
Bowling Punch
↘+P
Head Strike
↘↘+P
Doublehit Jump
→+K
Mid Kick
↘+K

Sweep Kick
↘+K
Roundhouse
↔+K
Reverse Kick
↘↗+K
Charging Punch
↓↘↗+P
Doublekick
↓↘↗+K
Charging Elbow
↓↘↗+P
Headstomp
↓↘↗+K
Earthquake
↘↘+B
Neckthrow
↓↘↗+B
Rushing Attack
↘↘+K (P)

4 Hits
P P P P (K)
Quatro-Special
P P P Special
Slidecombo
P K ↗+K
Rushcombo
P ↘↗+K (P)
Groundcombo
P ↗↗+K (P)
Beasthits
B P P (K)
Beastcombo
B B B
Beastattack
B B ↘+B
Beastslide
B B ↗+B
Beastspecial
B B Special

Short Beastslide
B ↗+B
Beastrush 1
6 mal ↘+B
Beastrush 2
6 mal ↔+B
Beastrush 3
6 mal ↗+B
Beastrush 4
6 mal ↗+B
Beaststomp
B B B ↗↘+K



## YUGO

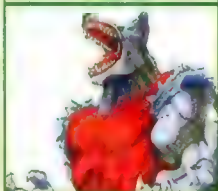


Mid Punch
→+P
Rising Punch
↘+P
Turning Punch
↘+P
Elbowslam
↘↘+P
Axekick
→+K
Mid Kick
↘+K

Low Kickout
↘+K
Spinning Kick
↔+K
Jumpkick
↘↗+K
Rushing Elbow
↓↘↗+P
Jumping Knee
↓↘↗+K
Uppercut
↓↘↗+P
Flipkick
↓↘↗+K
Beast Jump
↓↘↗+B
Beast Neck Rip
↓↘↗+B
Rushing Attack
↘↘+K (P)

4 Hits
P P P K
4 Hit Slide
P P P ↗+K
Beastslide
P P P ↗+B
Specialcombo
P P P Special
Rushing Punch
P P ↘+P
3 Hits
P P K
3 Hit Slide
P P ↗+K
Beastcombos
P P B Special
Doublekick
P K K
Kickcombos
P K ↗+K

Crouching Combo
↘+P ↘+P ↘+P
Groundcombos
↓+P ↗+K
Spinpunches
↘+P ↘+P ↘+P
Beastspin
↘+P ↘+P ↘+B
2 Hit
↘+P ↘+P
Slidekicks
↘+K K



Groundkicks
↓+K P K
Groundspecial
↓+K P Special
Rushslide
↘↘+K ↗+K
Beastcombo
B B B
Beastspecial
B B Special
Beastpunch
B ↗+P
Beastkick
B ↗+K
Multibeast
B ↗+B
Elbowcombo
↓↘↗+P ↘+P ↘+P
Neckkick
↓↘↗+B K

Beaststorm
↘↘+B
Beastretreat
↘↘+B
Beastjump
↘↘+B
Beastcrouch
↘↘+B B
Beastuppercut
↘↘+B ↗+P
Offensive Jump
↑↘+B
Defensive Jump
↑↘+B
Stamp
↑+K
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K

## FOX



Mid Swipe
↘+P
Rising Swipe
↘+P
Double Low
↘+P
Flip
↘↘+P
Stepin Kick
→+K
Mid Kick
↘+K

Standing Sweep
↘+K
Roundhouse
↔+K
Flipkick
↘↗+K
Mid Strike
↓↘↗+P
Rising Kick
↓↘↗+K
Charge Strike
↓↘↗+P
Windmill Kick
↓↘↗+K
Beast Swipe
↓↘↗+B
Beast Claw
↓↘↗+B
Rolling
↓↘↗

2 Hits
P K
Quatro-Punch
P P P P
Slide
P P P ↗+K
3 Hits
P P K
Jump Combo
↘+P P P ↗+K
Flying Kicks
↘+K K K K P
Retreat
↘+K P P
Crouch-Punch
↘+P P P
Kneeattack
↓+K K
Sweepcombo
↓halten+K K

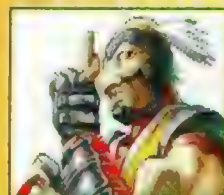
Roundhouse
↘+P P P ↘+K
Sweepattack
↘+P P P ↗+K
Skypunch
↑+P P
Jumping Punch
↑halten+P P
Dashkicks
↘↘+K K
Wheelpunch
↓↘↗+P P



Specialcombo
P P P P 5P
Retreatkicks
↘+K ↘+K ↘+K
Beast Kick
B B B B ↗+K
Beast Special
B B Special
Highfly
↘+K ↘+K ↘+K
Kickcombos
↘+K K ↗+K
Flying Punches
↑+P ↗+P
Beastpunches
P P B B
Superkick
↘↘+B
Stompattack
↘↘+B

Beaststorm
↘↘+B B
Punchstrike
↓↘↗+P P
Strikecombos
↘+K ↗+P ↗+P
Defensive
↘+K ↗+P B
Jumpcombos
↘+K ↘+P
Armattack
↘+K ↗+P ↗+P
Offensive
↘+K ↗+P B
Slidepunches
↘+P P P ↗+K
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K

## BAKURYU

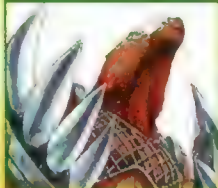


Turning Swipe
↘+P
Rising Swipe
↘+P
Leg Strike
↘+P
Jump Over
↘↘+P
Flipkick
→+K
Shin Kick
↘+K

Sweep
↘+K
Sidekick
↔+K
Flipkick
↘↗+K
Airthrow
↓↘↗+P
Ninja Disappear
↓↘↗+K
Charge Palm
↓↘↗+P
Ninja Disappear
↓↘↗+K
Beast Uppercut
↓↘↗+B
Beast Slash
↓↘↗+B
Rushing Attack
↘↘+K (P)

5 Hits
P P P P ↘+P
Quatro-Special
P P P P Special
Flying Fist
P P P ↗+P
Mid/Low-Combos
P P P ↗+K P
Quatrocombos
P P K K
Quatroslide
P P K ↗+K
Retreat
↘+P P Special
3-Kick
K K K
Kickcombos
K K ↘+K ↘+K
Kickspecial
K K Special

Spincombo
↘+K ↘+K
Sweepattack
↘+K ↘+K
Dashkicks
↘↘+K K K
Dashattack
↘↘+K K ↗+K
Running Kicks
Rennen+K K
Beastjump
↘↘+B

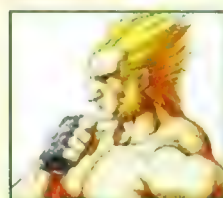


Beastcombo
B B B
Beastslide
B B ↗+B
Beastcombos
B B ↗+K ↘+K
Beastspin
B B ↗+K ↗+K
Beastattack
↘+B B B B B
Beastspecial
↘+B B Special
Beastkicks
↘+B K K K
Beastkicks 2
↘+B K K ↘+K
Stompstomps
↓+B B B B B
Beaststomp
↘↘+B

Beastdash
↘↘+B
Beastretreat
↘↘+B
Beaststrike
Rennen + K K
4 Hit-Combos
P K K K
Combospecial
P K K Special
Beasthit
↑+B
Beastspin
↘+B
Superstomp
↑+ Jede Attacke
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K



# GADO



Elbow
→+P
Mid Punch
↘+P
Turn Punch
↗+P
Jumping Chop
↖↑↗+P
Knee
→+K
Roundhouse
↘+K

Sweep
↗+K
Reverse Kick
←+K
Face Stomp
↖↑↗+K
Doublehit
↓↘+P
Axe Kick
↓↘+K
Powerpunch
↓↗+P
Tribekick
↓↗+K
Beastslash
↓↗+P
Beaststrip
↓↘+B
Rushing Attack
→→+P (K)

Rushpunch
P P →+P
Rushkick
P P →+K
Groundbeast
P P ↓+B
3 Hits-Rush
→+P P P
Rushcombos
→+P K
Crouching Punch
↘+P P
Groundkick
↘+P ↓+K
Beastcombos
↘+P →+B B
Beastcombos 2
→+P P B B
Triplekick
K K K



Kickcombo
K K →+K K K
Kickcombos
K K →+K ↓+K K
Beastkick
K →+P P B
Rushkick
K →+K K K
Beastcombos 1
K ↓+B
Tribekick
B B B

Beastslide 1
B B ↓+B
Beastkicks
B B →+K K K
Beastcombos 2
B B →+K ↓+K K
Beastspecial
B ↓+B B Special
Beastrush
→+B B
Rushspecial
→+B Special
Doublehitcombo
↓↘+P K
Doublehitsslide
↓↘+P ↓+K
Beastslide 2
↘+B ↓↘+B
Beastspin
→+B

Beastjump
↑+B
Beaststrike
↗+B
Rushslide
→+K ↓+K K
Offensive Kicks
→+K K K
Beastspecial 3
↓+B B Special
Beastretreat
←+B
Jumpkick
↑+K
Stompattack
↗↓+B
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K

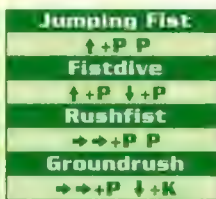
# GREG



High Slam
→+P
Mid Punch
↘+P
Backhand
↗+P
Jumpstrike
↖↑↗+P
Speppin-Kick
→+K
Lowkick
↘+K

Back Leg
↗+K
Liftkick
←+K
Rising Kick
↖↑↗+K
Leg Grab
↓↘+P
Liftthrow
↓↘+K
Wind Up-Punch
↓↗+P
Chargeup-Kick
↓↘+K
Back Liftthrow
↓↗+B
Slamthrow
↓↘+B
Rushing Attack
→→+P (K)

Triplepunch
P P P
Groundpunch
P P ↓+P
Punchslam
P P →+P
Chargecombo
P K ↓↗+K
Grabcombo
P ↓+B ↓↘+P
Slidepunch
↘+P P P
Groundcombos
↓+P ↓+K K
Groundthrow
↗+P ↓↘+K
Doublehit
←+P ↓+P
Doublecombos
←+P →+K



Jumping Fist
↑+P P
Fistdive
↑+P ↓+P
Rushfist
→→+P P
Groundrush
→→+P ↓+K
Beastspin
→+K →+B
Beastcombos
→+K K B B B

Beastcombo
B B B B B ↓+B
Beastspecial 1
B B Special
Beastdash
B →+B
Beastslide
B ↓+B
Beastspecial 2
→+B Special
Beastquartett
→+B B B B
Groundbeast
→+B B B ↓+B
Windcombos
↓↗+P →+P
Beastslam
↓↘+B B B B
Stompattack
↗↓+B

Beastspecial 3
→→+B Special
Beastretreat
←+B
Beastjump
↑+B
Beaststrike
↗+B
Jumpkick
↑+K
Groundattack
↓+Attack
Dashattack
Rennen+Attack
Groundkick
↓halten+K
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K

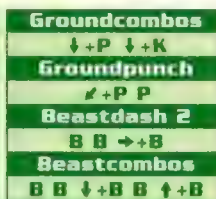
# MITSUKO



Headpunch
→+P
Lifting Punch
↘+P
Overhead Swipe
↗+P
Double Fistslam
↖↑↗+P
Mid Knee
→+K
Shin Kick
↘+K

Sweep
↗+K
Headbutt
←+K
Facekick
↖↑↗+K
Neckslam
↓↘+P
Neckthrow
↓↘+K
Headstrike
↓↘+P
Earthquake
↓↗+K
Wind Up
↓↘+B
Liftthrow
↓↘+B
Rushing Attack
→→+P (K)

Triplepunch
P P P
Triplecombos
P P K
Slidecombos
P P ↓+K
Beastcombo 1
P P B B
Beastdash 2
P →+B
Beastjump
P ↓+B B ↑+B
Specialpunch
P Special
3 Hits
P K P
Dashkick
→+P K
Dashcombos
→+P →+K K



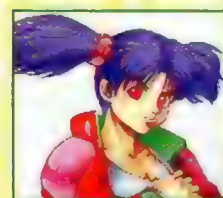
Groundcombos
↓+P ↓+K
Groundpunch
↗+P P
Beastdash 2
B B →+B
Beastcombos
B B ↓+B B ↑+B
Beastspecial
B B Special
Flying Beast
↗+B B ↑+B

Superdash
→→+B
Beastretreat
←+B
Beaststorm
↓↗+B B B B...
Beastwind
↓↘+B →+B
Kickcombos
K P
Dashkick
→+K K
Groundkick
↘+K ↓+K ↓+K
Airkick
↑+K
Superkick
↗+B
Stompattack
↗↓+B



Beastjump
↑+B
Groundattack
↓+Attack
Dashattack
Rennen+Attack
Groundkick
↓halten+K
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K

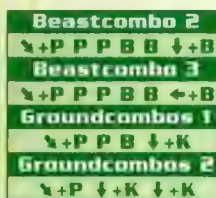
# ALICE



Mid Slash
→+P
Mid Punch
↘+P
Spinning Leg
↗+P
Head Attack
↖↑↗+P
Flipkick
→+K
Shin Kick
↘+K

Legkick
↗+K
Reverse Kick
←+K
Rising Kick
↖↑↗+K
Spin Attack
↓↘+P
Handstand Kick
↓↘+K
Forearm Attack
↓↗+P
Flip Kick
↓↗+K
Jump & Land
↓↗+B
Headthrow
↓↘+B
Rushing Attack
→→+P (K)

Triplepunch
P P P
Dashcombo 1
P →+P B B B →+B
Dashcombo 2
P →+P B B B ↓+B
Dashcombo 3
P →+P B B B →+B
Dashcombo 4
P →+P B B K
Flying Kicks
P K K →+K
Groundkicks 1
P K K ↓+K
Spinkicks 1
P K K →+K
Dashpunch
→+P →+P
Beastcombo 1
↘+P P P B B →+B



Beastcombo 2
↘+P P P B B ↓+B
Beastcombo 3
↘+P P P B B →+B
Groundcombos 1
↘+P P B ↓+K
Groundcombos 2
↘+P ↓+K ↓+K
Retreatkick 1
↗+P K
Retreatspecial
←+P P Special

Retreatkick 2
←+P P K
Retreatkick 3
←+P K
Dashkick
K K →+K
Groundkick
K K ↓+K
Spinkicks 2
K K →+K
Kickcombos
→+K →+K
Groundkicks 2
→+K ↓+K ↓+P
Groundkicks 3
↓+K ↓+K
Superkick
↗+B
Stompattack
↗↓+B

Beastattack 1
B B B →+B
Beastattack 2
B B B ↓+B
Beastattack 3
B B B →+B
Beastkick 1
B B ↓+K
Beastkick 2
↓+B ↓+B B
Beastkick 3
↓+B ↓+B ↓+K
Flipcombo
↓↗+K →+K
Beastjump
↓↗+B Special
Wurf 1
P+K
Wurf 2
↓+P+K

**Da viele**  
"Bloody Roar"-  
Spieler die  
Tastenbelegung  
an die eigenen  
Vorlieben an-  
passen, haben  
wir die Kürzel  
allgemein ge-  
halten: **P** steht  
für Punch, **K**  
für Kick und **B**  
für Beast-  
Attacke. Einige  
Combos sind  
sehr flexibel:  
"Special" be-  
deutet einen  
beliebigen 90°-  
Move aus dem  
Hiebsortiment  
des jeweiligen  
Helden.

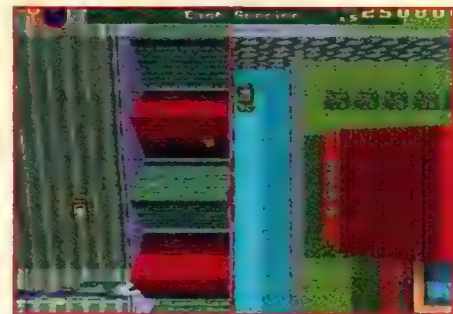


# GRAND THEFT AUTO

## TEIL 2: SAN ANDREAS & VICE CITY

**PS** In der letzten MANIAC haben wir Euch in die Großstadtgangs von Liberty City eingeführt, diesen Monat erfahrt Ihr alles über die geheimen Missionen sowie versteckte Extras. Last but not least erhaltet Ihr auf Seite 3 unseres Player's Guide alle vorhandenen Cheatcodes!

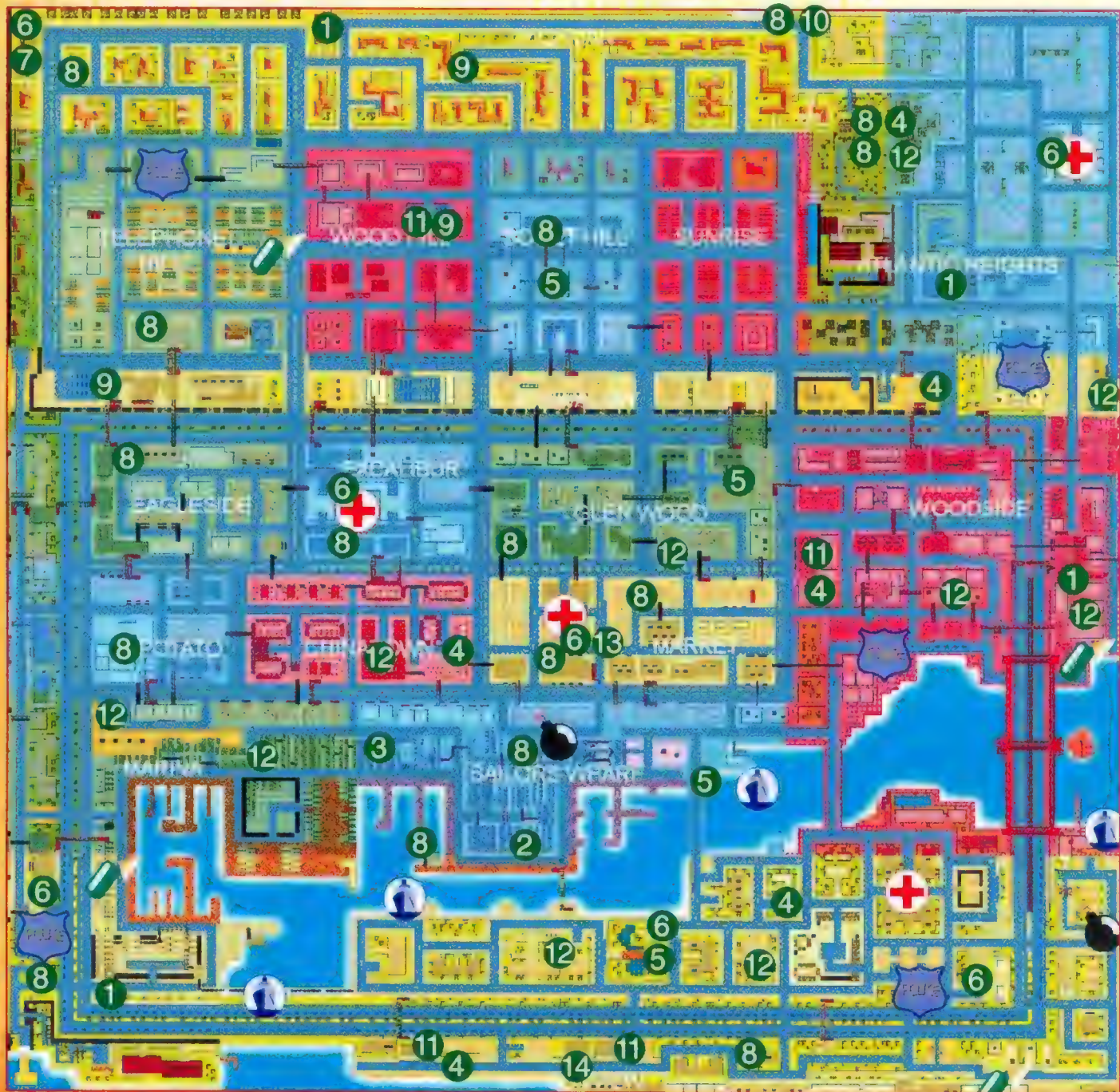
**Mandarin Mayham:** San Andreas ist in der Hand eines chinesischen Mafia-Clans. Ihr solltet Euch hüten, den Paten über's Ohr zu hauen! Nachdem Ihr Eure Gangsterkarriere auf dem nordwestlichsten Grundstück begonnen habt, schnappt Ihr Euch flink die zahlreichen Multiplikatoren. Die meisten Extras sind leider schwer zu erreichen: Die Stadt ist in Terrassen aufgeteilt; sucht nach kleinen Gasen, durch die Ihr an die Kisten kommt. Statt der Geheimmissionen wie in Liberty City erwarten Euch in San Andreas zünftige Stunt-Einlagen: Wenn Ihr einen her-



Unglaubliche Sprünge mit den Stuntautos: Schnappt Euch einen der herumstehenden Wagen und sucht in der Nähe nach Sprungschancen!

umstehenden Wagen (10) besteigt, kommt keine Rückmeldung, Ihr kassiert nur Punkte durch gewagte Sprünge. Die passenden Sprungschancen und Pisten findet Ihr ganz in der Nähe, Ihr müßt Euch nur aufmerksam umschauen. Fahrt zum Beispiel zu dem nordöstlichsten Grundstück von Richman und steigt in den grünen Flitzer. Nun tuckert Ihr ein paar Meter

nach unten, stellt Euch mitten auf den Gehsteig und richtet Euren Kühler präzise nach Süden. Nun gebt Ihr Vollgas! Nachdem Ihr einen Garten niedergemäht habt, rast Ihr auf eine Plattform und springt über einen Wassergraben. Im Park kommt Eure ramponierte Karre wieder zum stehen – Ihr kassiert einen großzügigen "Wahnsinniger Stunt"-Bonus!



LAST RESORT



**Tequila Stammer:** In der zweiten Mission von San Andreas lohnt sich ein Streifzug durch Chinatown und Umgebung: Ihr beginnt in Glen Wood, bei einem kleinen Abstecher nach Norden und Westen kassiert Ihr zwei Multiplikatoren. In Chinatown verschafft Euch ein Haufen Bestechungsgeld eine solide Grundlage für Werkstattkosten und andere Aus-

gaben. Einige Brücken besitzen keine Leitplanke: Schubst Ihr andere Verkehrsteilnehmer in den Abgrund, kassiert Ihr zwar Zerstörungspunkte, die Cops lassen jedoch von Euch ab!

Auch einige versteckte Wagen gibt es hier zu entdecken, wovon aber nicht alle für Stunts gedacht sind. Ganz im Südwesten der Karte entdeckt Ihr eine gelbe Insel,

die Zugbrücke davor ist jedoch geschlossen. Auf dem Rasen daneben steht ein Motorrad. Startet es, aber rast nicht ins Wasser! Mit etwas Anlauf gelingt Euch der Sprung auf die Insel; dort müßt Ihr sofort wieder bremsen und nach rechts schlittern – ansonsten landet Ihr geradewegs im Kanal!

Für die Autoschieberei empfehlen wir Euch ebenfalls East-Sunview: Auto-

werkstatt und Hehler liegen nahe beieinander, den Cops entkommt Ihr auf den breiten Straßen mit Leichtigkeit. Beim Umgang mit dem Raketenwerfer solltet Ihr immer einen großen Abstand zum Ziel wahren, sonst fackelt Ihr Euch selbst an. Die Amok-Wagen sind für wüste Rempeleien und Fußgänger gedacht: Wechselt anschließend sofort das Fahrzeug, die ramponierten Kisten fliegen nach zu vielen Remplem in die Luft.

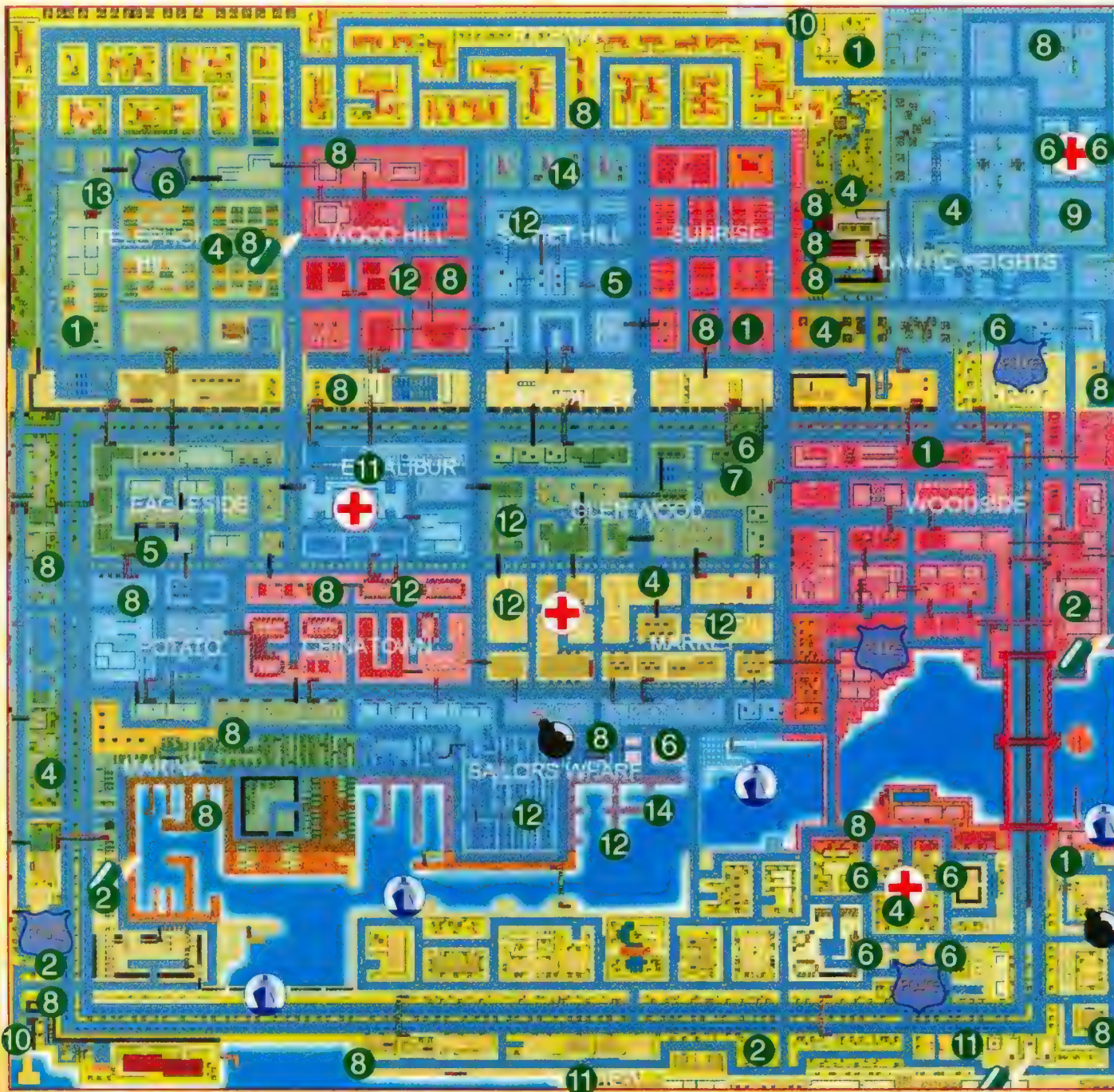
#### LEGENDE

1	Multiplikator
2	Flammenwerfer
3	Amok-Panzer
4	Schußsichere Weste
5	Raketenwerfer
6	Pistole
7	Startpunkt
8	Maschinengewehr
9	Amok-Auto
10	Geheimmission
11	Gefängnischlüssel
12	Bestechungsgeld
13	Telefon (4 Aufträge)
14	Amok-Waffe

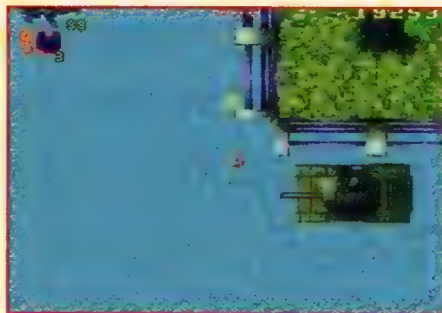
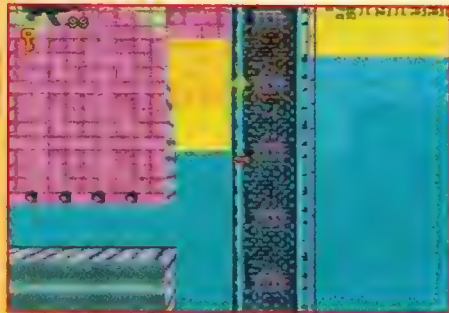
**Ihr habt ellenlange Paßwort- und Wertelisten oder Cheats erspielt? Genauso mühselig wie für Euch das Aufschreiben, ist für uns das Abtippen! Schickt Ihr uns Eure Cheats auf Diskette, spart Ihr uns einen Haufen Arbeit; zudem könnt Ihr für jeden Trick einen wertvollen Preis abräumen. Wir freuen uns auf digitale Zuschriften im "Word"-Format auf 3,5 Zoll-Diskette!**



Das grüne Motorrad in Sunview ist gut getarnt: Springt damit über die Brücke!







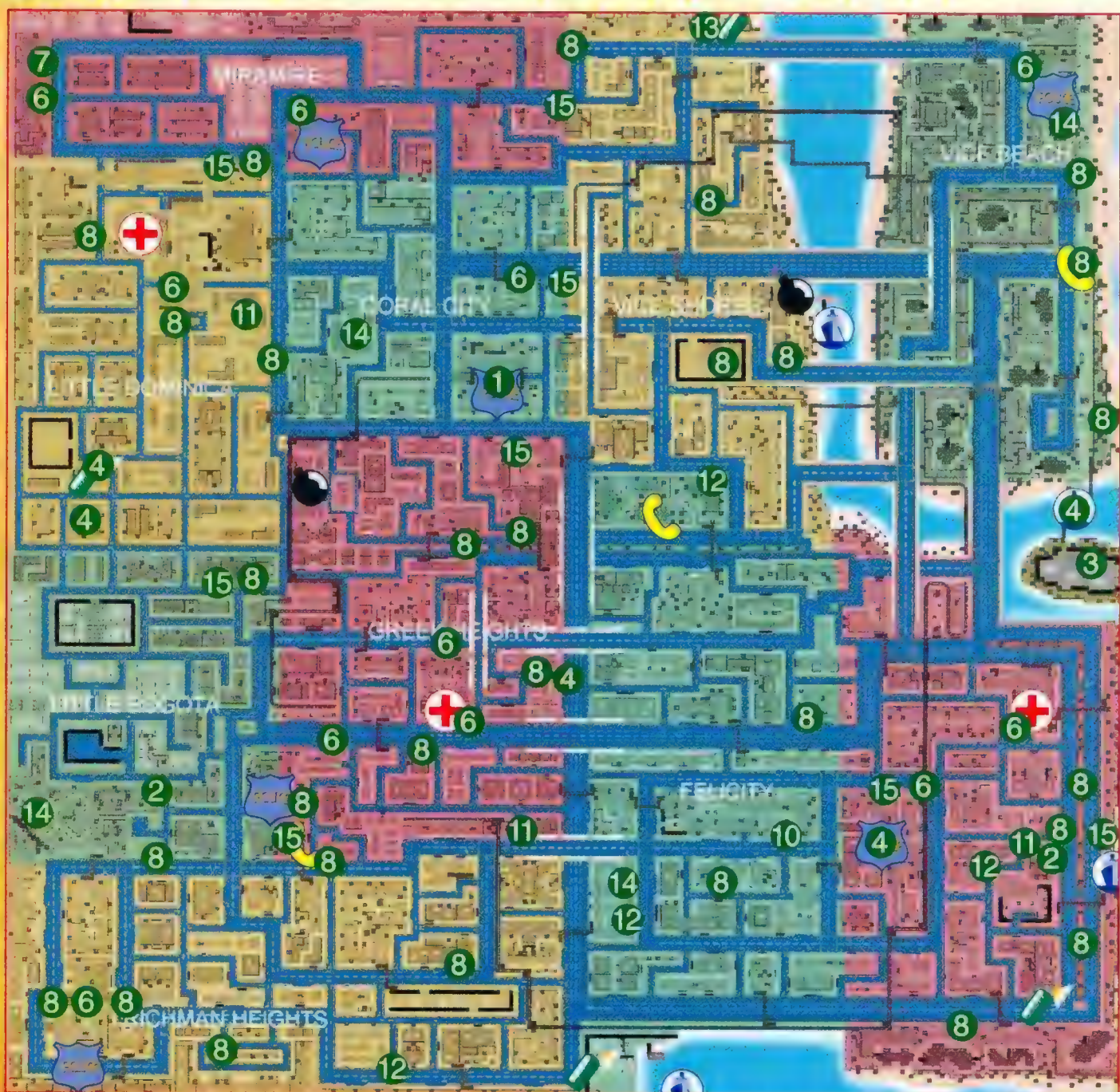
Über die Brücke zum Amok-Panzer: Seid Ihr nach langem Fußmarsch angekommen, randaliert Ihr mit den Kanonenkugeln.

**Bent Cop Blues:** Die Cops von Vice City zählen zu den härtesten: Ihre Wagen sind blitzschnell und sie feuern mit MGs auf Euch. Verfolgen Sie Euch, solltet Ihr nie lange im selben Flitzer bleiben, denn sonst jagen sie Euch locker in die Luft. Auch doppelte Polizeisperren behindern häufig Euer Weiterkommen: Sie zu durchbrechen ist Selbstmord – Ihr müßt versuchen, die Straßensperren zu umfahren!

Um an den nützlichen Amok-Panzer auf der Insel südöstlich von Vice Beach zu gelangen, marschiert Ihr schnurstracks über die Brücke nördlich davon. Auf dem Weg findet Ihr zudem eine kugelsichere Weste. Wollt Ihr eine neue Todesart kennenlernen? Sucht eine Bahnlinie und geht auf die Gleise: Der Strom brutzelt Euren Helden zu Tode, nur sein Skelett bleibt einsam liegen!

NAME	CHEAT
BSTARD	alle Waffen unbegrenzt Munition 99 Leben 5 Multiplikatoren Schlüssel Weste Koordinaten Levelanwahl 4 Cops
THESHIT	alle Waffen unbegrenzt Munition 99 Leben 5 Multiplikatoren Schlüssel Weste Levelanwahl
WEYHEY	9999990 Punkte
BLOWME	Koordinaten
EATTHIS	4 Cops
CAPRICE	Levelanwahl

Die geparkten Autos enthalten fast alle eine Alarmanlage, die nach wenigen Sekunden eine Bombe zündet. Gebt einmal kurz Gas und laßt die Wagen in eine Warteschlange an einer Kreuzung rollen. Die Fehler nehmen Euch in dieser Stadt leider nur noch wenige Autos ab.

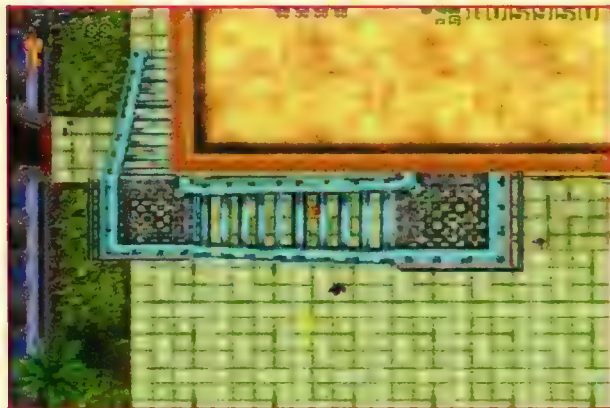




**Raster Blaster:** Auch in dieser Mission erwarten Euch eine Menge Autobomben. So hetzt Euch der Limousinenbesitzer mit seinen ferngesteuerten Bomben quer durch die Stadt – wer überleben will, darf niemals auf die Bremse treten!  
Vice City eröffnet Euch neben den Straßen eine zweite Spielebene: Via Feuerwehr-

leiter klettert Ihr auf die Dächer und sucht dort nach Extras. Düst zum Beispiel in den Nordwesten von Little Dominica (Bild) und steigt auf das orange Hochhaus. Mit Hilfe weiterer Leitern marschierst Ihr über mehrere Häuser, auf denen einige Schätze lagern. Auf der Karte sind die Treppen durch kleine schwarze Striche markiert; schaut genau hin, könnt Ihr die Verbindungen erkennen. Doch Vorsicht: Die Dächer haben kein Geländer – paßt Ihr nicht auf, fallt Ihr in die Tiefe. Nur die niedrigeren Dächer könnt Ihr mit einem Sprung erreichen! Telefone mit Aufträgen sind in Vice City rar: Lauscht nach dem Klingelgeräusch, auch einzelne Telefonzellen schellen in diesem Level. Den Amok-Panzer auf der Insel könnt Ihr diesmal ebenfalls ergattern, anson-

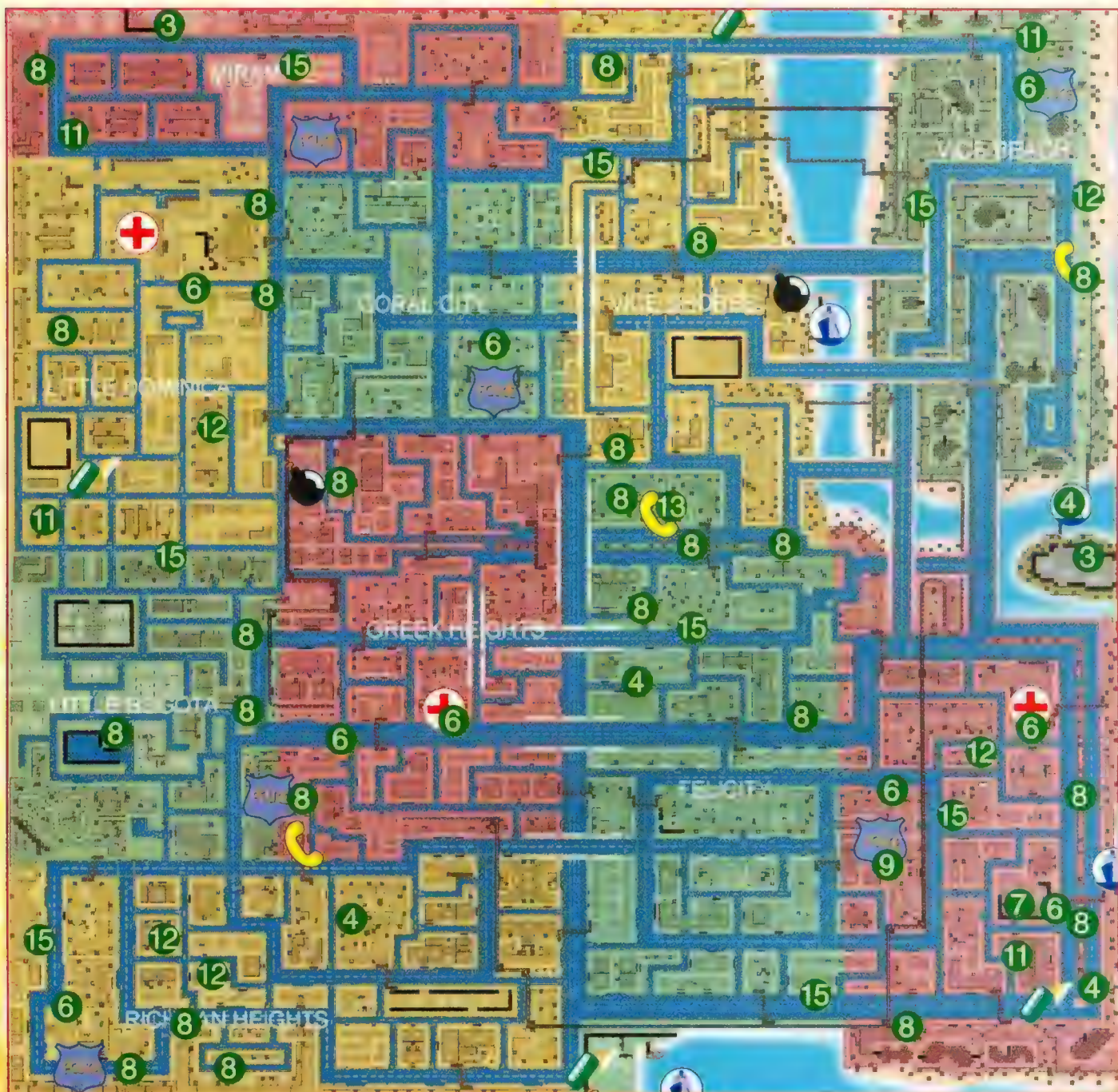
sten gilt todesmutige Zerstörung: Die Aufträge verschaffen Euch nur wenige Punkte. Ein Tip am Rande: Die Cops verlieren Eure Spur, wenn Ihr Euch einige Zeit durch Hinterhöfe schleicht! Links findet Ihr eine Liste mit allen Cheats, die Ihr als Namen eingeben müßt. Leider funktionieren sie manchmal nicht gleich beim ersten Versuch – gebt sie zwei- bis dreimal ein! oe



Per Feuerleiter erklimmt Ihr ein Hochhaus und springt von Dach zu Dach

LEGENDE	
1	Multiplikator
2	Flammenwerfer
3	Amok-Panzer
4	Schußsichere Weste
5	Raketenwerfer
6	Pistole
7	Startpunkt
8	Maschinengewehr
9	Amok-Auto
10	Geheimmission
11	Gefängnischlüssel
12	Bestechungsgeld
13	Telefon
14	Amok-Waffe
15	Autobombe

**Ihr** habt Levelkarten gezeichnet und sie mit Anmerkungen versehen? Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, schickt sie uns auf weißem Papier (kein Karo, keine Bleistiftzeichnungen). Für digitale Karten auf Diskette sind wir besonders dankbar: Mit TIF- und PCX-Files seid Ihr bei der nächsten Gewinnerziehung dabei.





# GOLDENEYE



Der Agent seiner Majestät meldet sich zurück: In unserer Komplettlösung beschränken wir uns auf die Schlüsselszenen aller Schwierigkeitsgrade und halten Euch nicht mit der Schilderung jedes Schußwechsels auf. Folgt unseren Vorgaben auf eigene Gefahr. Viel Erfolg!

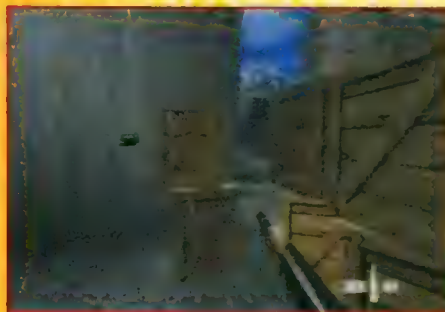
## Mission 1: Arkengelsk, Part 1: Damm

Den ersten Wächter erledigt Ihr mit Schall-dämpfer, dann rennt Ihr links am Wachturm vorbei und erschießt alle anderen. Auf dem Turm liegt das Scharfschützengewehr, dessen Zielerfassung Ihr im



Umgeht den Bunker und greift die Wachen von hinten an

Gegensatz zu anderen Waffen mit dem C-Knopf mehrfach zoomt. Rennt nach dem Tunnel rechts an der Wand entlang und stürmt den Bunker von hinten. Achtet auf die Tonnen mit Totenkopf-Symbol, denn diese explodieren unter Beschuß! Spielt Ihr auf "Agent", sackt Ihr in diesem Abschnitt eine kugelsichere Weste ein, bevor Ihr das Tor mit dem roten Schalter öffnet, und der Lastwagen weiter vorrückt. Betretet Ihr den zweiten Hof, achtet Ihr nicht nur auf die Soldaten im Turm, sondern auch auf den, der geradewegs auf den Alarmknopf zurennst. Erschießt diesen Wächter aus der Distanz mit den Sniper-Rifle. Durchquert den Bunker zur Rechten und seht hinter den Kisten nach: Dort befindet sich der Monitor, an dem Ihr im "00 Agent"-Level Euer Modem anstöpselt. Danach zerschießt Ihr das Vorhängeschloß und betretet den Damm. Auf jedem der Wachtürme patrouilliert ein Soldat, den Ihr mit dem Sniper-Gewehr erledigt. In den Wachtürmen findet Ihr jeweils einen Alarmknopf, den Ihr mit mehreren



Achtung 00-Agenten: Hinter diesen Kisten entdeckt Ihr das Terminal, das Ihr mit Eurem Spezialmodem anzapft.

Schüssen sprengt. Die Treppen führen in einen schwer bewachten, unterirdischen Gang: Hinter jeder Ecke und Kiste lauert ein Soldat, einige davon erspäht Ihr durch Eure Zielvorrichtung und macht sie aus sicherer Distanz unschädlich. Am besten betretet Ihr den Gang durch den entferntesten der drei Bunker und biegt nach rechts ab. Im Kontrollraum holt Ihr Euch die gewünschten Daten mit Druck auf die B-Taste. Kehrt auf den Damm zurück und springt über die Stiegen in den Abgrund.

## Part 2: Facility

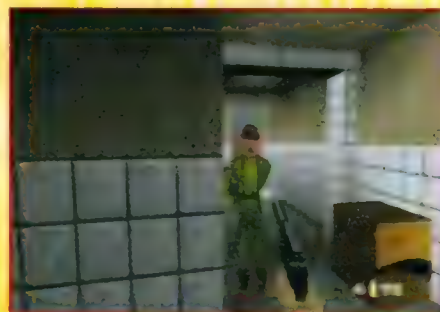
Durch den Lüftungsschacht gelangt Ihr in die Truppenlatrine. Verläßt die Toiletten und bekämpft von oben patrouillierende Wachen mit der schallgedämpften PP7, bevor Ihr die Treppen herabsteigt. Ist alles ruhig, geht Ihr nach unten, öffnet linker



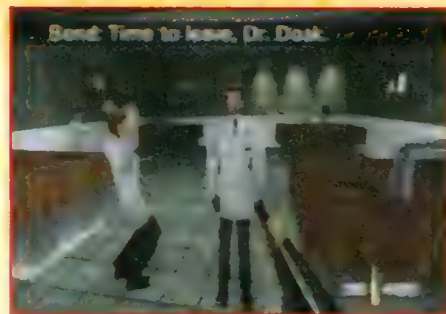
Schaltet den laufenden Soldaten aus, bevor er den Alarmknopf am Wachhaus betätigt!

Hand die erste Tür (davor könnt Ihr noch die kugelsichere Weste auf einer Kiste rechts aufsammeln) und geht ein paar Schritte. Zur Linken erblickt Ihr den Wächter, der die "Keycard B" in der Tasche hat – ein Kopfschuß, und er läßt den Schlüssel fallen.

Jetzt könnt Ihr die Sicherheitstür im Hauptgang öffnen: Dahinter lauern weitere Wächter, die Ihr erledigt ohne den Computer hinter ihnen zu treffen. Den Rechner benötigt Ihr, um die Security-Tür links am Ende des Gangs kurz zu öffnen. Beeilt Euch, denn Ihr müßt unter Zeitdruck zwei Türen durchlaufen. Bei den Schließfächern erwarten Euch die ersten beiden Wächter eines größeren Trupps, der Euch auf den nächsten Metern (hinter den nächsten Türen) ins Kreuzfeuer nimmt. Habt Ihr den Gang gesäubert,



Schleicht Euch von hinten an diesen Wächter heran und schaltet ihn aus: Er hat den Schlüssel zum Wachraum.



Im geheimen Labor für chemische Kampfstoffe trifft Ihr den Doppelagenten Dr. Doak

sucht Ihr in den Räumen links und rechts nach Dr. Doak. Sollte sich der Kontaktmann nicht unter den Weißkitteln befinden, keine Panik: Vielleicht ist er im ersten Stock, wo Wissenschaftler in den Labors brüten. Doch zuerst müßt Ihr im Computerraum am Ende des Gangs weitere Wächter ausschalten und mittels des linken Terminals die Sicherheitstür öffnen. Damit gelangt Ihr in den ersten Stock, in dem Ihr nach Dr. Doak suchen könnt. Habt Ihr von ihm den Decoder erhalten, öffnet Ihr damit die letzte Tür, die Euch in den Tankraum führt. Nehmt jetzt die Haftminen in die Hand, redet mit 006 und verteilt die Minen an die gewaltigen Stahlbehälter. Sobald das Gespräch beendet ist, jagt Ihr – von eintreffenden Feinden unberührt – die Tanks aus sicherer Entfernung in die Luft. Hat die Explosion alles zerstört, verläßt Ihr den Level.

## Part 3: Runway

Raus aus dem Gebäude und ab in die Baracken links. Hier bewachen zwei Soldaten den Flugzeugschlüssel, den Ihr einsackt. Rennt wieder nach draußen, aber am Rollfeld vorbei, da hinter dem Fels (vom Startpunkt aus gesehen rechts) ein Panzer wartet. Springt drauf und setzt Euch mit der B-Taste in den Geschützturm. Fahrt aufs Rollfeld und richtet Eure Kanone auf die Geschützstellungen, die Ihr auf "00 Agent" in jedem Fall zerstören



Bevor Ihr mit dem Flugzeug gefahrlos fliehen könnt, müßt Ihr die umliegenden Geschütztürme mit dem Panzer zerstören.

müßt. Bevor Ihr mit dem Panzer das Flugzeug erreicht, vernichtet Ihr noch die beiden MG-Stellungen dahinter mit einem Schuß. Ist das erledigt, verläßt Ihr im Flieger den Level.

## Mission 2: Severnaya

### Part 1: Surface

Haltet Euch schnurgerade auf dem verschneiten Weg, bis am Horizont die Satellitenschüssel auftaucht, an der Ihr Euch orientieren könnt. Erst wenn der Weg an einer T-Kreuzung endet, biegt Ihr nach rechts ab und lauft geradeaus über eine



weitere Kreuzung. Betretet das linke Gebäude am Ende des Weges. Ein Offizier tritt Euch entgegen: Seinen Schlüssel benötigt Ihr für die linke Hütte an der allerersten Kreuzung. Holt Euch dort den Schlüssel zum Safe, den Ihr auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden öffnen müßt. Jetzt zurück zur Satellitenstation: Stürmt die Treppe hinauf und schaltet den Computer mit der B-Taste aus. Links hinter dem Satellitengebäude erreichen "Secret"- und "00"-Agenten umzäunte Baracken. Dort entnehmt Ihr dem Safe die gesuchten Pläne.

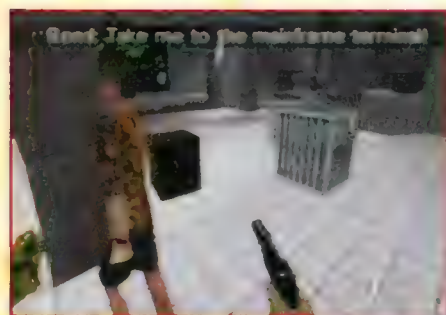


Stellt Euch vor den Satelliten-Computer und deaktiviert ihn mit dem B-Knopf – jetzt nichts wie raus hier!

Verlaßt schnell das umzäunte Areal, rennt nach rechts, aber linkerhand am Satellitengebäude vorbei. Haltet Euch bei der Y-Gabelung links und Ihr erreicht den Ventilationsschacht. Während Ihr Euch heranstürmende Feinde vom Leib haltet, schießt Ihr die vier Schlösser des Ventilationsgitters in Stücke.

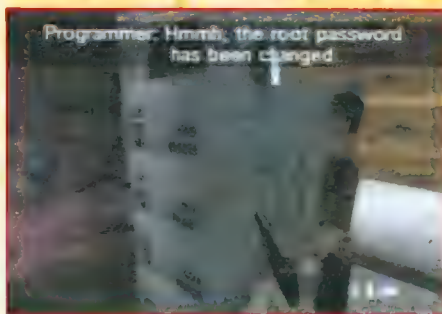
## Part 2: Bunker

Im Bunker werden Euch vor allem die Überwachungskameras gefährlich, die Ihr auf "Secret"- und "00 Agent"-Level in jedem Fall ausschaltet. Ein gezielter Schuß direkt in die Linse sollte genügen; hat Euch die Kamera aber zweimal erfaßt,



Folgt dem Hacker Boris in den Computerraum

schrillt der Alarm. In diesem Fall turnen schwarzgekleidete Spezialeinheiten durch den Bunker – viel Spaß! Um Euch das zu ersparen, stellt Ihr Euch zu Beginn des Levels vor die verglaste Tür ohne diese zu öffnen. Zielt durch die Scheibe, dahinter erkennt Ihr bereits die erste Kamera. Verlaßt den Raum erst, wenn Ihr sie durch die geschlossene Tür ausgeschaltet habt. Einer der nächsten Wächter ist Besitzer einer Security-Keycard, die Ihr auf jedem



Boris hackt sich für Euch ins Computernetz von Janus ein – dummerweise löst er dabei den Alarm aus!

Schwierigkeitsgrad benötigt. Bevor Ihr den großen Hauptraum betretet, durchstöbert Ihr die Höhle und den Heizraum. In letzterem hängt eine Kamera, auch der Gang wird elektronisch überwacht. Im Hauptraum selbst ist keine Kamera, doch ganz am anderen Ende baumelt eine Überwachungsanlage in einem Nischenraum, die Ihr von unterhalb der Treppe aus zerstört. Bekämpft vorher alle Soldaten im Hauptraum mit schallgedämpfter Waffe und fotografiert dann die große Weltkarte an der Wand. Nähert Euch jetzt dem Programmierer im Hawaii-Hemd, den Ihr auf "00 Agent" mit der Waffe bedroht und ihm zum Computerraum folgt. Da Boris sich recht langsam bewegt, bleibt Euch auch Zeit, den herumliegenden Goldeneye-Schlüssel zu nehmen, ihn mit dem Analyzer zu untersuchen und ihn zu kopieren (mit der Z-Taste). Im Computerraum löst Boris mit seiner Eingabe ("Knockers") leider den Alarm aus – jetzt müßt Ihr nur noch entkommen: Schießt Euch durch die schwarzen Spezialeinheiten durch den Hauptraum, öffnet die Glastür und spurtet die Treppe zum Ausgang hinauf.

## Mission 3: Kirghizstan

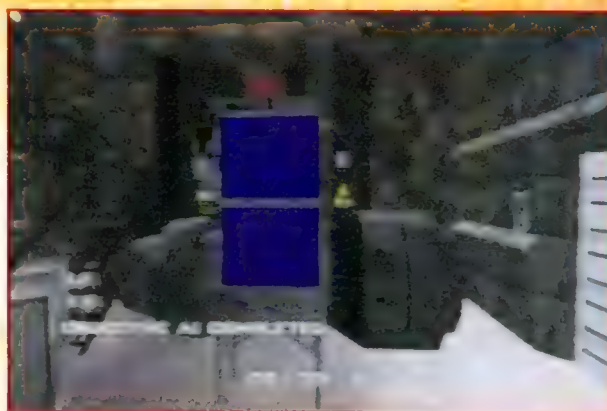
### Part 1: Launch Silo 4

Während Ihr Euch in den Verbindungsgängen Feuergefechte mit einem Haufen Wächter liefert, müßt Ihr in den Labors die Wissenschaftler erschrecken (damit sie ihre Keycard fallen lassen) und entweder einen Schaltkreis (in den ersten beiden Labors) oder das DAT-Band (im dritten



Vorsicht, nicht schießen! Wer die Wissenschaftler verschont, wird mit Keycards und einem DAT-Band belohnt.

Labor) finden und einsacken. Als 00-Agent pappt Ihr zusätzlich in jedem der Räume eine Haftmine an die Wände mit dem "Radioaktiv"-Zeichen. Im vierten und letzten Labor fotografiert Ihr schließlich den Satelliten.



Ohne ein Foto des Goldeneye-Satelliten braucht Ihr Euch bei M nicht blicken zu lassen!

Nach jedem Raum haltet Ihr Euch rechts (vorher müßt Ihr Euch versichern, daß hinter Euch kein Wächter kauert), eine kugelsichere Weste findet Ihr nach dem dritten Labor im Raketenschacht linker Hand. In einem Verbindungsstück seht Ihr eine Anzahl Fässer am Ende einer kurzen Treppenflucht herumstehen: Wenn Ihr diese im richtigen Moment anballert, reißt die Kettenexplosion ein paar Gegner mit. Wartet, bis sich der Dunst verzieht, denn einige Wächter kauern noch immer hinter den Kisten.

Ourumov könnt Ihr nicht töten, wenn Ihr unter Zeitdruck seid, lauft ihm aber trotzdem entgegen. Er flieht und weist auch damit den Weg zum Ausgang.

## Mission 4: Monte Carlo

Springt von Eurem Motorboot auf's Deck, lauft nach links und klettert die rechte der beiden Treppen hinauf. Im Raum dahinter stehen mehrere Soldaten, ein Bösewicht bedroht eine Geisel. Spurtet also nach rechts, um eine günstige Schußposition auf den Geiselnehmer zu bekommen. Wenn Ihr ihn nicht mit einem Kopfschuß erlegt, stirbt die Geisel! Aber keine Panik: Selbst auf dem strengen "00"-Level müssen nicht alle Geiseln überleben. Danach kümmert Ihr Euch um die Kommandobrücke, wo bereits die erste von zwei Bomben herumliegen – entschärft sie! Durchsucht jetzt vorsichtig das ganze Deck und tötet alle Feinde mit Präzisionsschüssen aus schallgedämpfter Waffe. Ein paar Stockwerke tiefer betretet Ihr den Maschinenraum über eine stählerne Balustrade. Zumindest einen der Wächter könnt Ihr von oben erledigen, bevor Ihr um



Auf der Kommandobrücke entdeckt Ihr die erste der beiden Bomben. Entschärft sie!

die Kessel läuft, eine weitere Geisel freischießt und am anderen Ende des Raumes die Treppe zu einem einsamen Computer hinaufsteigt. Auf dem Rechner liegt die zweite Bombe. Die Bomben müßt Ihr nur auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden entschärfen, doch dem Helikopter am Ende des Schiffes stattet Ihr auch auf "Agent" einen



Besuch ab. Klebt ihm den "Tracker" ans Blech, wartet bis alle Geiseln die Yacht verlassen haben (ein Blick auf Eure Uhr verrät, ob dieser Teil der Mission erfüllt ist) und schwingt Euch in's Motorboot.

### Mission 5: Severnaya

#### Part 1: Surface

Die verschneite Landschaft von Severnaya kennt Ihr aus der vierten Mission, doch seitdem haben sich die Bedingungen verschärft. Geht auf dem Pfad über drei Kreuzungen. Wenn Ihr nur noch nach rechts oder links könnt, steuert Ihr auf die rechte Baracke zu. Achtung: An diesem Gebäude hängt die erste Überwachungskamera, die Ihr (zumindest auf dem 00-Schwierigkeitsgrad) ausschaltet. In der Baracke überwältigt Ihr Soldaten, die einen Schlüssel bei sich tragen.



Mit einem gezielten Schuß durch das Zaungitter zerstört Ihr die Kamera

Jetzt zum Satellitengebäude: Im Treppenhaus hängt eine weitere Kamera in einer düsteren Ecke – seht genau hin, denn Ihr müßt sie abschießen, bevor Ihr die Stufen zum Computerraum hinaufstürmt. Das Communication-Terminal dürft Ihr diesmal komplett zerstören – dann habt Ihr ein weiteres "Objective" geschafft. Begeht Euch zum umzäunten Gebäudekomplex – wenn Ihr ihn umkreist, seht Ihr außen an einer Baracke eine Kamera hängen, die Ihr von hinten (durch den Zaun) abschießt. Geht am Gebäudekomplex weiter in die Sackgasse: Hier steht ein weiteres Gebäude mit der letzten Überwachungsanlage. Rennt jetzt am Ventilationsschacht vorbei zum Helikopter – Ihr hört schon von weiten das Rotorgeräusch. Sprengt ihn mit einer Zeitbombe und nehmt den naheliegenden Eingang zum Bunker.

#### Part 2: Severnaya

Mit Eurer magnetischen Uhr könnt Ihr die Zellschlüssel aus einem Wandkasten hinter dem Gitter beschaffen. Wartet aber mit dem Ausbruch, bis der Wächter direkt vor Euch patrouilliert, denn Ihr müßt ihn im Nahkampf per Handkantenschlag ausschalten. Theoretisch könnt Ihr Natalya schon befreien, doch in den folgenden Kämpfen steht sie Euch nur im Weg. Laßt sie also zurück und holt sie erst am Ende der Mission.

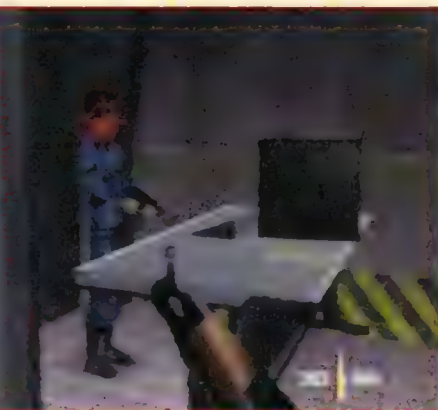
Wenn Ihr nach insgesamt fünf Über-



Stellt Euch im Belüftungsschacht unter die Kamera und schaut nach oben: Ein leichtes Ziel für Euer Maschinengewehr.

wachungskameras und den restlichen Gegenständen sucht, müßt Ihr heimlich vorgehen und alle Feinde mit präzisen Einzel- bzw. Kopfschüssen ausschalten. Wenn Ihr mit Dauerfeuer durch die Gänge jagt, habt Ihr bald die ganze Sowjet-Armee auf dem Hals. Viele Feinde könnt Ihr mit Präzisionsschüssen durch das Glas geschlossener Türen abballern. Auch die fünf Kameras könnt Ihr zum Teil durch verschlossene Türen vernichten.

Zur "Staff List" benötigt Ihr noch das Clipboard mit der Casualty-Liste. Von der Zelle aus läßt sich der Weg dorthin leicht



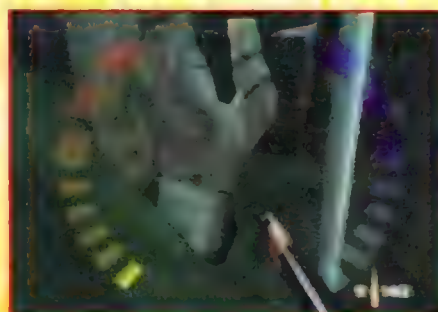
Im Satellitenbunker könnt Ihr viele Wächter durch das Fensterglas erledigen, bevor sie Euch entdecken und angreifen

beschreiben: Den Gang entlang, geradeaus durch zwei Türen und dann links in den Raum. Neben dem gesuchten Clipboard findet Ihr hier auch noch eine kugelsichere Weste. Das CCTV-Tape findet Ihr in dem Raum neben dem Lüftungsschacht. Habt Ihr alles erledigt, holt Ihr Natalya aus der Zelle und führt sie zum Hauptraum mit dem Großbildschirm. Der Alarm wird ausgelöst, und Ihr flieht durch den Eingang der Bunkeranlage.

### Mission 6: St. Petersburg

#### Part 1: Statue Park

Geht am goldenen Stern und anderen Bautrümmern vorbei, bis Ihr zu einigen Säulen und zu gewaltigen Steinbuchsta-



Eine kugelsichere Weste findet Ihr hinter dieser Steinwand – ohne sie habt Ihr keine Chance!

ben (СССР) gelangt. Bald findet Ihr den roten Container, in dem Euch Valentin erwartet. Laßt ihn ausreden, bevor Ihr Euch zur Lenin-Statue aufmacht: Neben den Bauhütten führt ein schmaler Durchgang zu weiteren Trümmern, dahinter befindet sich die gesuchte Statue.

Steckt Eure Waffe weg, um Janus mit leeren Händen gegenüberzustehen. Er taucht auf, wenn Ihr die Lenin-Statue einmal umkreist habt. Kommt ihm nicht zu nahe solange er spricht, sonst flieht er. Hat er ausgeredet, bleiben Euch drei Minuten, um zum Helikopter zurückzukommen. Auf dem Rückweg hetzen Euch Trevelyans Bodyguards mit Schrotflinten – im höchsten Schwierigkeitsgrad genügen wenige Treffer, um Euch zu töten. Nehmt deshalb unbedingt die blaue Schutzweste mit (siehe Bild). Vorbei an Säulen. Monumental-Buchstaben, Hammer und Sichel kehrt Ihr zum Helikopter zurück. Natalya liegt daneben, doch Ihr müßt auch noch den Flugschreiber finden. Dieser ist leuchtend orange und liegt irgendwo in der Nähe des ersten Bauschutthaufens auf dem Boden. Wenn Ihr zurückkehrt, ist Natalya mal wieder in Schwierigkeiten: Steckt die Waffe weg und laßt Euch von den KGBs festnehmen.

#### Part 2: Military Archives

Stürzt nicht gleich gierig auf die Waffe, die vor Euch auf dem Tisch liegt, sonst eröffnen die Wachen sofort das Feuer. Stattdessen erledigt Ihr die beiden Wachen mit bloßen Händen. Öffnet die Tür und verpaßt dem einzelnen Feind rechts auf dem Gang einen Kopfschuß. Dann schnell weg durch die gegenüberliegende Tür! In diesem Lager findet Ihr eine kugelsichere Weste. Verlaßt den Raum durch die gegenüberliegende Tür, geht durch den Gang und die Treppe hinauf. Wenn Ihr den großen Raum mit der Balustrade erreicht, geht Ihr die Treppe hinunter an den beiden Tischen vorbei und durch die Tür in der Ecke des Raumes. Beachtet den Eingang links nicht, sondern biegt mit dem Gang nach rechts ab. Gleich zu Beginn des Raumes am Ende des Ganges nehmt Ihr die linke Tür, rennt ein paar Schritte den Gang entlang und öffnet eine weitere Tür links. Dahinter erwartet Euch Mishkin, den Ihr nicht erschießt, sondern sprechen laßt. Er gibt Euch einen



Natalyas Gefängnis erkennt Ihr an der Größe der Tür: Sie reicht nicht bis zur Decke der KGB-Bibliothek.





Hier geht's raus: Die Fenster mit dem quadratischen Muster sind Eure einzige Fluchtmöglichkeit aus der Bibliothek.

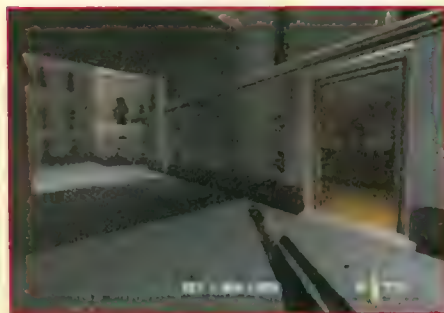


Der blaue Container weist Euch den Weg zum Computerraum rechts

Schlüssel, mit dem Ihr den Safe hinter seinem Rücken öffnet. Zurück im ersten Stock befreit Ihr Natalya (siehe Bild) und verläßt mit Ihr das Gebäude: Zerschießt eines der Fenster im großen Bibliotheks-saal und springt hindurch.

### Part 3: Streets

Secret- und 00-Agenten treffen sich in diesem Level mit Ex-KGB-Mann Valentin: Falls Ihr Panzer und Jeep gefunden habt, steigt Ihr nicht ein, sondern marschieret durch das Tor, dann nach links durch eine schmale Gasse. Metzelt Euch vorwärts, und Ihr kommt auf eine breite Straße.



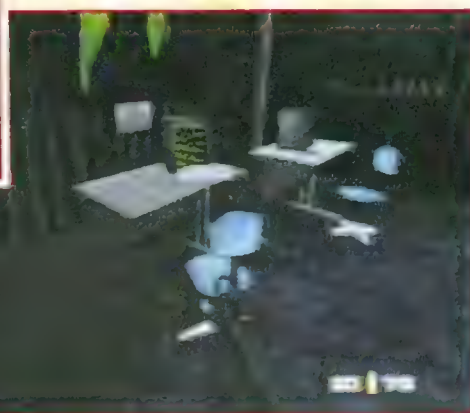
In einer Seitengasse spürt Ihr Ex-KGB-Mann Valentin auf

Wenn Ihr weitergeht, werdet Ihr nicht nur Feinde bemerken, die sich hinter den Fenstern der Gebäude verstecken, sondern auch eine offene Tür (siehe Bild). In diesem Gebäude erwartet Euch Valentin. Nachdem Ihr mit ihm gesprochen habt, folgt Ihr ihm, bis er kurz vor dem Panzer nach links abbiegt. Ihr laßt Euch davon nicht beirren und besteigt den Panzer. Valentin hat währenddessen Euer Zeitlimit erhöht. Sucht Ihr mit dem Panzer nach dem Ausgang aus diesem Level, solltet Ihr darauf achten, die zivilen PKWs nicht einfach zu überfahren – ihre Explosionen zehren an Eurer Lebensenergie. Auch die Straßensperren, die von Soldaten mit Raketenwerfern bewacht werden, solltet Ihr auf jeden Fall meiden. Das Level-Ende erkennt Ihr an Autos, die vor einer Straßenzufahrt geparkt sind.

### Part 4: Depot

Haltet nach einem blauen Container Ausschau: In der Garage daneben befindet sich das Computernetzwerk, das Ihr ausschalten müßt. Betretet das Gebäude und erledigt schnell die beiden Wächter links und rechts. Schließt das Tor sofort wieder, dann habt Ihr vor Feinden draußen Eure Ruhe. Von beiden Seiten kommen nun Soldaten am Kistenstapel vorbeigelaufen

erledigt sie und späht in den Hauptraum. Erledigt die Auto-Gun durch Zielschüsse aus der Deckung. Ist Euch das gelungen, zerschießt Ihr die beiden großen, grün-grauen Mainframes und den Wandschirm. Außerdem sackt Ihr noch den herumliegenden Schlüssel ein. Denkt daran, daß Euch die Feinde vor dem Gebäude erwarten! Ist die Luft rein, rennt Ihr die Gasse hinunter. In einer Garage rechter Hand entdeckt Ihr das Waffenlager, das im "00 Agent"-Level zerstört werden muß. Verlaßt danach das Gebäude und lauft geradeaus weiter. Wenn Ihr unter einem orangen Rohr hindurchgelaufen seid, seht Ihr ein Tor zur Rechten und links Graffiti-besprühte Kisten. Laft



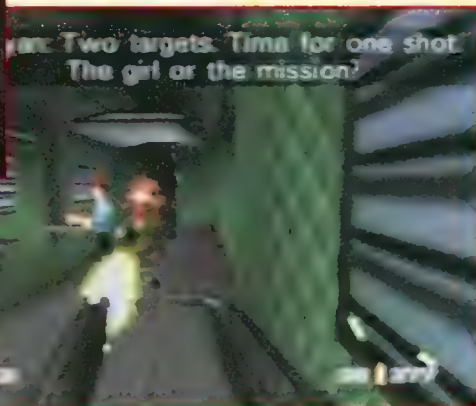
Auf einem Tisch des Computerraums findet Ihr den goldenen Schlüssel für den Safe, der die Pläne des Helikopters enthält.

weiter bis zu einem weißen Gebäude (in der Nähe des Zuges). In diesem findet Ihr im ersten Stock einen Safe, den Ihr mit dem Schlüssel öffnet und die Pläne entnimmt. Die Tür in Eurer Nähe führt Euch zum Zug: Rennt die Treppen hinunter und zum Garagentor nach rechts. Wenn Ihr den Zug sofort betretet, werden die letzten Wachen automatisch erledigt.

### Part 5: Train

Die Bremsblöcke am Ende jedes Waggons sind Euer erstes Ziel: Während Ihr durch den Zug spurtet, nutzt Ihr Deckung und Zielerfassung, um jeden hinter einer Kiste auftauchenden Feind schnell zu eliminieren. Präzises Vorgehen ist unerlässlich, denn das Dauerfeuer Eurer Feinde trifft Kisten, die Euch explodierend um die Ohren fliegen!

Wenn Ihr einen Fuß in den zweiten Wagen gesetzt habt, tretet Ihr sofort wieder zurück in Deckung, um von dort aus die nächsten Feinde zu eliminieren. Erst danach durchquert Ihr den zweiten Wagen.



Als 00-Agent müßt Ihr unbedingt Ouumov und Xenia schnell hintereinander erschießen, um den Countdown zu verzögern.

Im hinteren Teil des zweiten Wagens findet Ihr hinter zwei gestapelten Eisenkisten eine gute Deckung. Im dritten Wagen bleibt Ihr gleich nach dem Eingang neben der Toilette in Deckung und schaltet einen Wächter nach dem anderen aus. Achtet darauf, daß auch aus jeder Toilette jeweils ein Feind herausstürmt! Habt Ihr alle Bremsen ausgeschaltet, geratet Ihr in den Raum, wo Natalya von Ouumov bedroht wird. Um Euch jetzt die Mission nicht zu vermasseln, zielt Ihr auf Ouumov. Tötet zuerst ihn mit einem Kopfschuß, verschiebt Euer Fadenkreuz sofort um ein paar Millimeter nach rechts und feuert auch auf Xenia. Bei dieser Schußfolge ist äußerste Präzision gefragt: Xenia entkommt zwar, nachdem Ihr sie getroffen hat, schreit jedoch "I'm hit" und verzögert so das Auslösen des Countdowns. Wartet im "00 Agent"-Level unbedingt, bis Natalya das Paßwort geknackt hat (währenddessen könnt Ihr Eure Laser-Uhr auf die Bodenluke ansetzen), und verlaßt dann den Zug. Rennt sofort nach links, damit Euch Natalya folgt und nicht von der Explosion erfaßt wird. Erledigt die drei Wachen und lauft zur Lok, um den Level zu beenden.

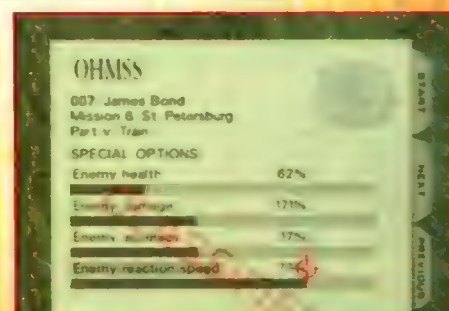
### Mission 7: Cuba

#### Part 1: Jungle

Hinter Bäumen Deckung suchend rückt Ihr durch den Dschungel vor: Neben Soldaten sind hier auch die ersten der insgesamt sieben Auto-Guns versteckt, die Ihr auf den höheren Schwierigkeitsgraden zerstören müßt. Hat sich eine solche Installation durch Dauerfeuer verraten, weicht Ihr zurück und vernichtet sie durch "blinde" Schüsse in die korrekte Richtung. In der Nähe der ersten beiden Auto-Guns ist jeweils eine kugelsichere Weste versteckt.

Nach drei Auto-Guns erreicht Ihr die Hängebrücke, hinter der Euch Xenia mit Granatwerfer und RC-P90-Gewehr erwartet. Links hinter Ihr versteckt sich das vierte Geschütz: kümmert

**Wer alle Level (inkl. den zwei Bonus-Missionen) auf Agent, Secret Agent und 00 Agent erfolgreich beendet, wird mit dem "007 Modus" belohnt: Hier könnt Ihr vor jedem Einsatz die Stärke Eurer Feinde einstellen. Die Parameter "Enemy Health" und "Enemy Damage" legt Ihr zwischen 0 und 1.000 Prozent, die Werte "Enemy Accuracy" und "Enemy Reaction Speed" zwischen 0 und 100 Prozent fest. In der schwierigsten Variante bedeutet jeder Treffer eines Gegners den Tod!**







Mit etwas Glück setzt Ihr mit dem Granatwerfer die Auto-Gun im Tunnel hinter dieser Leiter außer Gefecht



Von der Balustrade im Control-Center könnt Ihr eine Auto-Gun zerstören



In den Water Caverns jagt Ihr diese "Pump Controls" in die Luft, um eines der Missionsziele zu erreichen.

Euch erst um das Mädchen, dann um die Auto-Gun, die nicht feuert, solange Ihr nicht an ihr vorbeilaufte. Das nächste Geschütz ist im Nebel der Höhle verborgen. Habt Ihr es vernichtet und eine eiserne Leiter nach oben entdeckt, wird es Zeit für Präzisionsschüsse mit dem Granatwerfer. Mit etwas Übung könnt Ihr sowohl das gesuchte Munitionslager als auch die letzten Auto-Guns erwischen, indem Ihr Granaten von unten in den Raum werft und erst danach die Leiter hinaufklettert. Haltet Euch nicht zu lange mit den Wachen auf, die sich vor dem Levelausgang verschanzt haben: Erledigt einige von Ihnen und stürmt zum Ausgang, da die Gegner sonst ständig "erneuert" werden.

#### Part 2: Control Center

Nur auf dem "Secret-" und "00 Agent"-Level erwarten Euch gleich hinter dem Aufzug 3 an der Decke montierte Auto-Guns. Haltet nach ihnen Ausschau und ballert sie aus der Deckung heraus ab. Danach holt Ihr Natalya ab. Sie öffnet Euch eine Tür, und Ihr stoßt weiter vor, bis zu Eurer Rechten ein mit Soldaten überlaufener Raum auftaucht. Sprintet vorbei und holt Euch aus der Sackgasse die Minen. Werft ein oder zwei Sprengsätze aus der Deckung in den Raum. Den Rest erledigt Ihr mit der Waffe. Begeht Euch in den Pump-Room, die Treppe hinauf, durch die Tür, wieder eine

warten Euch nicht nur Soldaten, sondern auch Auto-Kanonen. Zwei davon erreicht Ihr ohne den Raum zu betreten, an den anderen beiden (für Euch vorerst unsichtbar) rennt Ihr vorbei. Zumindest eine davon könnt von der Balustrade herab ausschalten. Jetzt betretet Ihr den Computerraum, wo Ihr alle Terminals bis auf das mittlere der vorderen Reihe vernichtet. Mittlerweile sollte Natalya die Tür geknackt haben – holt sie vor das verbliebene Terminal und stellt Euch vor die Russin, die einige Minuten an der Tastatur beschäftigt ist und dadurch einen Alarm auslöst. Schützt sie um jeden Preis vor den heranstürmenden Feinden! Wenn sie fertig ist und flieht, könnt Ihr die fünf vorher verminten Mainframes in die Luft jagen. Die Tür zum letzten Großrechner steht offen. Nach dessen Sprengung verlasst Ihr auf schnellstem Wege das Control Center durch den Aufzug in der großen Lagerhalle.

#### Part 3: Water Cavern

Die ersten Minuten ist Euer Weg vorgegeben. Im tiefer gelegenen Computerraum verscheucht Ihr die Wissenschaftler (damit sie nicht verletzt werden) und sprengt die Rechner. Dann setzt Ihr Euren Weg fort. Geht an den Treppen die nach unten führen vorbei, denn am Ende Eures Weges warten zwei Wächter vor einer

Schleuse. Wie die meisten Feinde auf Eurem Weg könnt Ihr auch diese aus der Distanz mit dem Zielfernrohr ausschalten und erhaltet einen Schlüssel. Geht zurück und säubert den Level im Untergeschoß. Wenn Ihr hinter einer Schleuse zwei weitere Computer gefunden und gesprengt habt, kehrt Ihr zu der Schleuse zurück, an der



Sprengt erst die fünf anderen Mainframes, um dann mit der Zerstörung des letzten (Bild) den Level zu beenden

Treppe hinunter, links durch eine Tür und in den Computer-Raum. Ihr trefft dort auf Boris. Tötet ihn nicht sondern folgt ihm, denn er führt Euch zu einer kugelsicheren Weste: Durch das Gitter könnt Ihr einfach hindurchgehen! Jetzt pappt Ihr Minen auf alle Mainframes, fünf Rechner auf mehreren Stockwerken. Geht zu Boris' Computer zurück, links öffnet Ihr die blaue Tür. In diesem Raum er-

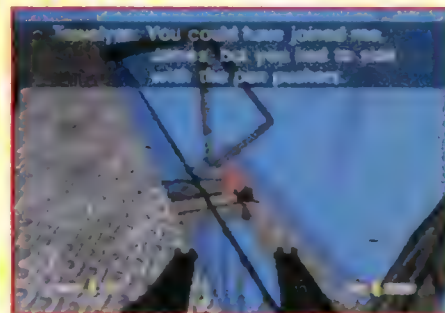
Ihr vorher den Schlüssel ergattert habt und lugt vorsichtig herein. Geht nicht ganz durch die Schleuse, sondern lockt die Wächter an und erledigt einen nach dem anderen. Dummerweise steht das gesuchte Radio inmitten von Wächtern und explosiven Fässern. Falls Ihr Jack Wade als 00-Agent kontaktieren wollt, müßt Ihr höllisch aufpassen, das Radio im wilden Geballere nicht zu zerstören. Wenn Ihr Euch danach zum Ausgang vorkämpft, solltet Ihr die letzten Auto-Guns nicht übersehen.

#### Part 4: Antenna Creds

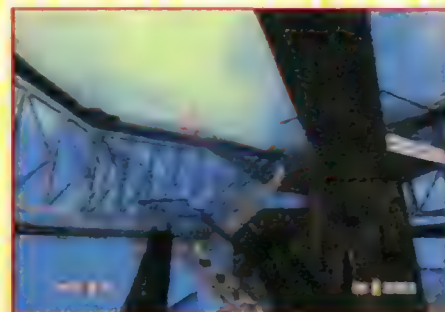
Gleich zu Beginn dreht Ihr Euch um und sackt die Weste hinter der Säule ein. Den nützlichen Gegenstand findet Ihr auf jeder der vier Trägerplattformen. Wartet, bevor Ihr über die Hängebrücke in den Level spurtet: Die ersten Feinde kommen automatisch gelaufen und werden von Euch aus der Distanz erledigt. Danach rennt Ihr los und hinunter zu den beiden Bunkern. Betretet den linken Raum – Trevelyan flieht vor Euch. Laßt ihm nicht hinterher, sondern zerstört die beiden Auto-Guns und die Kontrollkonsole.

Trevelyan ist jetzt Euer Ziel: Wenn er läuft, ist er unverwundbar. Ihr könnt ihn nur treffen, wenn er auf Euch wartet. Habt Ihr ihn mit einem Präzisionsschuß erwischt, sucht er sich einen neuen Standort. Ihr müßt ihn – je nach Schwierigkeitsgrad – mehrmals treffen, bis er mit dem Ruf "Finish the job, James – if you can!" das Finale einläutet. Laßt ihm zur untersten Plattform nach und gebt ihm den Rest!

with



Von hier oben habt Ihr die optimale Schußposition für einen Kopftreffer: Trevelyan wird schnell aufgeben.



Während 006 auf dem Gelande herumturtelt, verjagt Ihr ihn von der Zentralplattform aus mit gezielten Fernschüssen.



Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Game-Buster-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

## PS SOVIET STRIKE

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	800F5298 0026
Geschosse	800F52B0 0008
Gewehre	800F5280 049A
Treibstoff	800837F2 6400
Rüstung	800836EC 05DC
Versuche	80074EC8 0002
ECM	800F52C8 0030
Sidewinder	800F52C8 0008
Lager	800F52C8 0002
Level(X=1-4)	30074EC9 000X
Munition	8004C248 0000
	8004C24A 0000

## PS MASTERS OF TERÄS KÄS

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Kämpfer	800BEF5E 00FF
Energie P1	800AC274 1000
Energie P2	800AC2BC 1000
Gold Power P1	800AC278 FFFF
Gold Power P2	800AC290 FFFF
Low Health P2	800AC28C 0000

## PS COLONY WARS

BEMERKUNGEN	CODE
No Heat-up	80119C4C 0000
	80119C80 0000
	80119CB4 0000
	80119CE8 0000
	80119D1C 0000

## PS SABLE'S ODDYSSEY

BEMERKUNGEN	CODE
99 Escapees	80082170 0063
	8008216E 0000
Instant	8008213C FFFF

## SA MARVEL SUPER HEROES

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	F6000924 FFFF
	B6002800 0000
Energie P1	360949FD 0090
Energie P2	360A644D 0090
Time	160961F8 99FF
Hieb=Leben P1	36094A01 00FF
Hieb=Leben P1	360A6451 00FF

## NSA DIDDY KONG RACING

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	DE004000 0000
99 Ballons	801FCBED 0063
50 Bananen	801E342D 0032
Alle Cheats	810DFD9E FFFF
Musik-Menu	810DFD9F 0040
Start: 10 B.	810DFD9F 0080

## NSA AERO FIGHTERS ASSAULT

BEMERKUNGEN	CODE
Chaffs	8027E017 000A
Specials	8027E4D2 0002

## NSA WCW VS NWO

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit 00:00	800F16EF 0000
Geh. Kämpfer	80060665 00FF
WW League	8006066B 00FF
Spirit P1	800F0801 0064
Normal P1	800F0801 0032
No Spirit P1	800F0801 0000
Spirit P2	800F0BA1 0064
Normal P2	800F0BA1 0032
No Spirit P2	800F0BA1 0000
Spirit P3	800F0F11 0064
Normal P3	800F0F41 0032
No Spirit P3	800F0F41 0000
Spirit P4	800F12E1 0064
Normal P4	800F12E1 0032
No Spirit P4	800F12E1 0000

## NSA DARK RIFT

BEMERKUNGEN	CODE
9 Runden	8004C1D1 0009
Demitron	80049DF4 0001
Sonork	80049DF0 0001
Sieger P1	800B6331 0002
Sieger P2	800B6343 0002

## NSA CHAMELEON TWIST

BEMERKUNGEN	CODE
Extrakronen	80251767 0015
Levelzugang	8020850E 00FF
	80208510 00FF

**Ihr habt selbst interessante Game Buster-Codes herausgefunden, die japanischen Menüs Eures Lieblingsimports entziffert oder ein anderes, wichtiges Geheimnis gelüftet? Dann schreibt an den TIPSTEUFLER! Ihr nehmt selbstverständlich auch an der Spiele-Verlosung teil.**

## BOMBERMAN 64

Ihr habt "Bomberman 64" schon x-mal durchgespielt, aber ein paar Rüstungsteile fehlen Euch immer noch? Dank unserer Liste mitsamt kurzen Weg-

beschreibungen findet Ihr garantiert den Weg zu allen Extras und Schätzen. An einige Teile gelangt Ihr jedoch erst, wenn Ihr das Spiel mit allen 120 Goldkarten beendet habt. Die meisten

Klamotten findet Ihr in Bäumen und Kisten! MAN!AC wünscht Euch viel Spaß beim Suchen und Ausprobieren...



RÜSTUNG	ORT
Ritterrüstung	Von Beginn an
Drill Arm	Future 1: Am Ende des fünften Raums. Ihr müßt Euch von einer Plattform fallen lassen.
Tennisschuhe	Wasser 3: Unter der Brücke, unter der eine Kiste steht.
Dragonhead	Stein 1: Baut wie im Abspann eine Bombentreppe zum Teleporter in Raum 1.
Iron Goggles	Lava 1: Hier gibt es drei Türen, die Ihr nur mit roten Bomben öffnen könnt. Nehmt gleich die auf der Startplattform.
Chickenhead	Eis 1: Kurz vor Ende des Levels steht eine Hütte mit einem Schneemann darauf (müßt Ihr zum Einschalten des Lifts sprengen). Verschont das Haus, klettert per Bombenleiter hoch und sprengt den Baum rechts.
Samuraihelm	Sammelt 120 Goldkarten
Dragonmail	Stein 3: Holt Euch die Fernzündung und hüpf per Bombenkatapult zum Teleporter auf der anderen Seite

RÜSTUNG	ORT
Iron Armor	Eis 1: Hinter der Skihütte.
Cat Suit	Wasser 3: Nach dem Wasserschalter unter der Brücke.
Dress	Future 3: siehe Abspann.
Rocking Horse	Lava 3: Hüpf in das Loch inmitten der Stützen.
Shogun Kimono	Sammelt 120 Goldkarten
Ritterschuhe	Von Beginn an
Dragonspikes	Stein 3: Geheimeingang im zweiten Raum ganz hinten.
Iron Sneaker	Eis 3: Türe rechts vom Eingang nehmen, im Baum.
Cat Paws	Lava 3: Hinter Metalltüre.
High Tops	Wasser 3: Erster Damm.
Bunny Socks	Future 3: Schalter in Raum 2
High Heels	Sammelt 120 Goldkarten
Knight Sword	Von Beginn an
Dragon Gloves	Stein 1: Hinter dem linken Teleporter in Raum 2.
Iron Knuckles	Wasser 1: Schalterraum
Slash Claws	Lava 1: Weg hinter Planken.
Chicken Wing	Eis 3: Hinter weißer Türe.
Fan	Sammelt 120 Goldkarten
Pony Tails	Regenbogenpalast 3
Sunglasses	Future 3
Duck Float	Regenbogenpalast 1: Drückt den Schalter, klettert auf die Plattform davor und baut eine Bombenleiter nach rechts.



## BIG MOUTH

Der Replikanten-Jäger "Blade Runner" bläst auch via Konsole zum Sturm auf künstliche Lebensformen. Angeblich wird der aufwendige Rätselknüller von den Abenteuer-Profis Revolution Software ("Baphomet's Fluch") auf die Playstation verpflanzt und im dritten Quartal loslegen. ### Project X als Überraschungshit? Auf einer Demonstration der Wunderkonsole (MANIAC 1/98) hinter verschlossenen Türen sollen überragende Spiele-Demos indizierter Ego-Shooter und Minter'scher Klassiker ("Tempest 2000") gezeigt worden sein. Offensichtlich arbeitet bereits ein halbes Dutzend Entwickler an der streng geheimen Hardware, deren Technik-Daten noch nicht veröffentlicht wurden. Hersteller VM Labs hält einen Release soll sogar noch '98 für möglich.

Marcus Wiedemann  
(Marketing und Sales  
bei Codemasters  
Deutschland)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

## In 5 Minuten ist Weltuntergang

**1. Golden Eye (Nintendo/Rare, 1997)**  
Phänomenales Leveldesign mit harten Baller-einlagen, aber auch strategischen Elementen. Verdammt zynisch, dennoch einer der ausgewogensten Ego-Shooter für's Finale.

**2. Solitaire (PC/Windows)**  
Ich spiel's ständig: Das super-simple PC-Spiel für eiserne Solisten hat einen stupiden Suchtfaktor. Von den einfachen Pixelkarten reißt mich wohl auch die Apokalypse mit heftigem Blitz- und Donnerschlag nicht mehr weg.

**3. Phoenix (Konami/Centuri, 1980)**  
... "Space Invaders", "Galaga" oder irgendein anderer der alten Automaten-Shooter - fünf Minuten vor dem Weltuntergang würde ich's damit nicht mehr so genau nehmen.

## erscheint am 11. März

**Resident Evil 2** - Monster auf Euch los. An der Testfront sorgen **Newman Haas Racing** (Psygnosis) und **Need for Speed 3** (EA) für Temporausch: Können die beiden Polygon-Flitzer der 32-Bit-Pole-Position Paroli bieten? Endlich nähern sich auch der Schacht-Shooter **Forsaken** (N64 und PS) sowie das Action-Abenteuer **Batman & Robin** (PS) der Fertigstellung. Nicht minder verspätet tobt der zeitreisende Schlingel **Rascal** (rechts) durch eine 3D-Welt: Hat der Seifenblasen-Fan eine Chance gegen "Crash" & "Jersey Devil"? Auf der **Spielwaremesse** in Nürnberg erwarten wir einige Überraschungen – freut Euch auf eine mit Tests und Gimmicks vollgepackte MANIAC im Zeichen der Zombies!

Hammerharte Action: In der nächsten Ausgabe lassen wir auf exklusive Weise die grausamen



Worauf stehen  
Eure japanischen  
Spiele-Kollegen,  
und wann  
erscheinen die  
Fernost-Hits  
in Deutschland?

1	Yu-No Elf	Adventure nicht geplant
2	Armored Core 2 From	Action nicht geplant
3	A-Train 5 Artdink	Wirtschaftssimulation nicht geplant
4	RPG Circle 3 Ascil	Rollenspiel nicht geplant
5	Worldwide Soccer 98 Sega	Sport (Fußball) erschienen
6	Everybody's Golf Sony	Sport April
7	X-Men vs. Street Fighter Capcom	Prügelspiel nicht geplant
8	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
9	Lightning Angel Hudson	Rollenspiel nicht geplant
10	Multi-Lancer nicht bekannt	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der "Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

## Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Hübsche Mädchen helfen bei der Anzeigengestaltung aus: Sowohl "Abe's Oddysee" (links) als auch eine Pferderenn-Simulation (rechts) werden mit "direktem" Bezug zum eigentlichen Spiel beworben.





### Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



[www.easports.com](http://www.easports.com)

Sony PlayStation® · SEGA Saturn® · Nintendo64® · Windows® 95





Erst denken,  
dann donnern

# TETRISPHERE™

Der weltbekannte Puzzle-Spaß jetzt in 3-D!

Über 300 Level voll atemberaubender Spannung

warten auf Dich. Deine Freunde sind im Kern einer Sphäre gefangen, deren Außenfläche sich aus hunderten von Tetris-Steinen zusammensetzt. Erfasse die Situation, reagiere blitzschnell und spreng sie frei.

Übernimm die Kontrolle der 7 Roboter, und erlebe furiose 3-D-Puzzle-Action wie nie zuvor. Mit über 7 Spielmodi im 1- und 2-Spieler-Modus.

Exklusiv für Nintendo® 64.

**Nintendo®**

NINTENDO<sup>64</sup>



\*Tetrisphere™ Licensed to Nintendo by The Tetris Company, L.L.C.  
TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.  
©1997 Nintendo of America Inc.

The New Dimension of Fun